LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Maggio - n°103 - Edizione CD € 6,90

3 CD!
IL GIOCO COMPLETO
RAVEN SHIELD
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

grand theft auto SanAndreas

INOLTRE...
Provati Scudetto 5, Empire Earth II, Project: Snowblind, Sudeki, Driv3r, Silent Hunter III
Intervista con Valve: la vita dopo Half-Life 2

RITORNO A SORPRESA!

HELLGATE: LONDON

Gli autori di Diablo tornano sulle scene videoludiche con un inatteso sparatutto 3D! In anteprima su GMC!

gamesradar.it

50103
9 771125 601007

future games

La paura segue il crimine, ed è la sua punizione (Voltaire)

GTA SAN ANDREAS

64 Rockstar North sta dando gli ultimi ritocchi alla versione PC del meraviglioso *GTA San Andreas*. Non perdete il nostro reportage esclusivo da New York!

22 GIOCO COMPLETO: RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD

Questo mese, GMC propone agli appassionati dei giochi d'azione e tattica uno dei migliori esponenti del genere, "firmato" dal genio del techno-thriller Tom Clancy!

18 GUIDA AL CD-ROM

LEGO Star Wars, *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay* e *Battles in Normandy* sono i tre demo tutti da giocare contenuti del disco argentato di questo mese.

20 GUIDA AL DVD

Un altro mese da record! Il DVD di Giochi per il Mio Computer supera - nuovamente - la soglia degli 8 GB, per offrire una scintillante compilation di demo, patch, shareware e add on. Da non perdere, i contenuti aggiuntivi per il gioco completo allegato!

SOMMARIO

NUMERO 103
MAGGIO 2005

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Empire Earth II – pag. 96

Project: Snowblind – pag. 100

Scudetto 5 – pag. 106

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "CD Key" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Battesimo" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Alessandro "Recordman" Polli e Raffaello "Batista Bomb" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Driv3r" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Confetti" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Non compro più DVD" Tradardi,
Carlo "Filmino" Barone, Luca "Telefonico" Spinelli,
Gianluca "Ormai solo World of Warcraft" Loggia

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Tombstone Piledriver" Patrian, Monica "La porta accanto" Sotgiu

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "DCD" Dente, Vincenzo "Cortina di ferro" Beretta, Primoz "Ritorzo" Skulz, Matteo "Tutto in una volta" Bittanti, Alessandro "Codice" Galli, Marcello "Come sono andato?" Cirillo, Marco "Holmes" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Università" Sabetta, Roberto "Classico" Camisana, Matteo "Barbatrucco" Pavesi, Fabio "Apparizione fugace" Paglianti, Yuri "Mappe" Abietti, Luca "Spostato" Chichizola, Silvia "Non risponde" Mungo, Mauro "In Rete" Ballì, Davide "L'uomo giusto per il Sistema Giusto" Giulivi, Paolo "Braccino affisso" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Flipper" Soletta, Simone "Akira" Trimarchi, Mattia "Posso prenderlo?" Ravanelli, Elisa "Castana chiara" Leanza, Christian "Barabba" Boscolo, Marco Accordi Rickards, Danilo "Agente segreto" Gabrielli

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Enrica Tarenzi
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
NUEVACOM S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26003520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola, Maurizio Giraud
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
PRODUZIONE Federica Rossi, Elena Romanato

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale –
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,90

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Certificato n. 5399 del 2/12/2004 diffusione media pagati anno 2003 copie 60.185

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 100 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

LIBERTÀ, MIA SOLA AMICA?

Con una puntualità invidiabile, *GTA* torna sulla copertina di GMC, esattamente due anni dopo *Vice City*. Lo fa nella sua nuova incarnazione *San Andreas*, già comparsa su console alla fine del 2004, in una veste che noi tutti ci auguriamo essere tecnicamente ben superiore a quella vista su PlayStation 2. Per i dettagli del caso, vi rimandiamo a pagina 64, dove comincia il nostro reportage esclusivo.

Qui ci vogliamo soffermare sulla differenza, per certi versi fondamentale, che passa fra la serie di Rockstar e quel *Mafia* che tanti dei nostri lettori hanno dimostrato di apprezzare in occasione del numero 100 della rivista. A una prima, distratta occhiata, i due giochi si presentano in maniera pressoché identica: città statunitense ricostruita con una certa attenzione ai dettagli, modello di traffico cittadino che riesce, con diversi gradi di successo, a dimostrarsi credibile, crimini di varia natura da portare a termine e possibilità di spostarsi a piedi o a bordo di mezzi differenti.

Due giochi uguali, quindi? Tutt'altro, come è facile capire dopo un esame appena più approfondito. L'America degli anni Trenta, rappresentata da Illusion Softworks, ci vede protagonisti di una vicenda appassionante, appagante e anche commovente, che procede però su binari rigidissimi e prestabiliti. Per le strade di San Andreas, invece, la trama preparata per noi dagli sviluppatori di Rockstar gioca spesso un ruolo di secondo piano, se paragonata alle decine di situazioni che ci possiamo trovare ad affrontare, in (semi) totale libertà.

Nello scrivere queste righe, in realtà, il nostro pensiero è subito corso a un altro titolo che ha fatto della libertà d'azione il proprio cavallo di battaglia. Pensiamo, ovviamente, a *Morrowind*, che è un po' il "*GTA* dei giochi di ruolo". Il titolo Bethesda possiede una trama principale, ma è pressoché venerato dai propri appassionati per le centinaia di sottomissioni che si snodano durante una partita. Le copie vendute paiono dare ragione a *GTA* e *Morrowind*. Chi vi scrive, invece, non è così convinto che la libertà estremizzata sia la panacea per i mali del videogioco moderno. A titolo personale, ho trovato estremamente più gratificante portare a termine *Mafia* di quanto mi possa essere divertito con *GTA*. La libertà totale può anche tradursi in libertà di annoiarsi, dopo tutto…

Chi ha ragione, quindi? Nessuno, probabilmente. O, ancor meglio, tutti quanti. Non crediamo, infatti, che esista maggior libertà di quella che si esercita nel momento in cui si sceglie come divertirsi. Voi cosa ne pensate?
Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole una E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futureitaly.it.**

IN BREVE

Cara Nemesis, avrei una proposta da fare alla redazione in merito alla rubrica "Il Sistema Giusto". Sarebbe utile che per ogni configurazione (ideale, media, base) ci fosse un'indicazione della potenza richiesta da tale sistema. Non servirebbe indicare un modello specifico di alimentatore, basterebbe la potenza in Watt.
Davide

Davide, la questione è più che legittima – io stessa ho avuto un sacco di problemi a causa dell'alimentazione. Tuttavia, proprio per questo, voglio darti subito una risposta: l'alimentatore deve essere sempre il più potente e affidabile. L'elettricità stabile e "pulita" rende sicuro anche il sistema più economico – è lecito risparmiare su tutto, ma non su quello che dà il "succo" all'intero PC.

Carissima Nemesis, sono un grande appassionato della saga di *Aliens*. Siete, per caso, a conoscenza dell'uscita di un *Aliens Vs Predator 3*? Avete forse in mente di allegare il secondo capitolo di questo sparatutto a qualche rivista futura.
Grazie
Jena Pliskeen
P.S. Continuate così!

Caro Jena, non ho informazioni specifiche, ma le voci dicono che c'è effettivamente

LA VOCE DEI LETTORI

Il successo della nostra iniziativa volta a dar voce alle prove scritte dai lettori continua. Il flusso di lettere e mail è ormai inarrestabile. Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 128. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!

***Medal of Honor: Pacific Assault* crea qualche problema con i software di emulazione CD, ma non è nulla di grave.**

È SEMPRE COLPA DELLE PROTEZIONI?

Buongiorno Nemesis,
mi chiamo Fabio e volevo porti un quesito a proposito del videogioco *Medal of Honor: Pacific Assault*. Perché, dopo aver speso quasi 50 euro per un titolo, lo installo e, al momento di partire, questo mi dice: "È stato rilevato il software di emulazione CD/DVD. Disabilitarlo e riavviare il gioco"?
È mai possibile che, per fare girare *Pacific Assault*, io sia obbligato a disinstallare del software che sicuramente mi serve più del gioco stesso? Credo che questo messaggio si riferisca a CloneCD o CloneDVD, che uso spesso e non ho certo intenzione di rimuovere.
Esiste un modo per evitare tale conflitto? In caso positivo terrò il gioco, altrimenti mi vedrò costretto a venderlo, rimettendoci naturalmente, perché mica posso smerciarlo al prezzo di costo.
Aggiungo che ho riportato in negozio *Half-Life 2*, due ore dopo averlo acquistato, perché non è accettabile che io sia obbligato a collegarmi in Rete per registrare la copia. Che Valve se lo tenga pure – nessuno mi costringerà a inserire i miei dati per un semplice videogioco.
Auguri e saluti.

Fabio

Fabio, una veloce visita al sito di supporto di Electronic Arts mi ha rivelato che è sufficiente cliccare con il tasto destro sull'icona di CloneCD nella tray, e assicurarsi che la voce "Hide CD-R media" non sia selezionata – a quel punto, *Pacific Assault* dovrebbe partire normalmente.
Aggiungo (ripetendomi) che sono d'accordo sul fatto che la protezione dei giochi non dovrebbe rendere la vita più difficile agli utenti normali, ma solo a chi copia – mentre, talvolta, pare sia vero il contrario. Tuttavia, non mi sembra che disattivare temporaneamente un programma che tanto non useresti mentre giochi, o doversi collegare a Internet per registrare *HL 2* siano faccende così drammatiche.
Non è che stanno iniziando ad andare di moda le lamentele sulle protezioni?

TANTI GIOCHI SONO MEGLIO DI UNO

Dolce Dea della vendetta (se non sbaglio è questo il significato di Nemesis), su un vecchio numero di GMC ricordo di aver letto una lettera, in cui l'autore pensava al gioco perfetto come a un misto di tutti i generi, e che tu hai liquidato in poche righe. Ripensandoci, l'idea non è male, anche perché è uguale alla mia!
Intendiamoci, un titolo in cui si alternassero a caso diversi generi sarebbe decisamente raccapricciante, però ho un'altra visione. Per comprenderla, devi usare l'immaginazione, senza tenere conto degli enormi problemi di sviluppo

Anche se è *La Battaglia per La Terra di Mezzo*, basta strizzare un po' gli occhi e sembra che stiano giocando a calcio...

e distribuzione che comporterebbe. Pensa a un videogioco grazie a cui tu possa scegliere il modo di affrontare "l'azione". Faccio un esempio, usando come spunto il bellissimo "Il Signore degli Anelli". Immagina un titolo che contenga, non so, una decina di CD, e che, inserendo il disco scelto, tu sia libera di giocare il titolo come vuoi. Per ipotesi, potrai seguire le avventure di Frodo & Co. come un gioco di avventura, d'azione, di ruolo, di strategia a turni o in tempo reale, e perché no, anche gestionale, per non parlare degli sportivi, come un bel titolo di calcio.
Immagina: Gimli atterra con la fedele ascia due Uruk-hai in area e passa la palla a Legolas, il quale vola letteralmente sulla fascia, ma viene bloccato da un Nazgul. Allora, interviene Gandalf, che, grazie alla fida Glamdring, permette all'elfo di continuare la sua discesa per effettuare un traversone di precisione proprio quando Frodo si toglie l'anello e sale sulle spalle di Sam, così da buttare la palla in rete!
Come facilmente capirai, questo progetto è irrealizzabile, ma sognare non fa male a nessuno. Spero almeno di averti strappato un sorriso, così pubblicherai questa lettera, che mi sembra un po' lunghetta.
Un bacio a te e un saluto a tutta la redazione.

ChrisDevil

ChrisDevil, la questione non è che il progetto sia irrealizzabile, anzi! Se provi a pensarci da una prospettiva leggermente differente, ti accorgerai che quanto proponi esiste già, sebbene in forma un po' diversa.
Parli di dieci CD ispirati a "Il Signore degli Anelli", ciascuno con un gioco diverso... e io ti rispondo che, su due piedi, me ne vengono in mente sei o sette già disponibili. Certo, le confezioni sono diverse e, tecnicamente, non sono il medesimo titolo. Ma nemmeno in quello che sogni tu i vari dischi sarebbero copie identiche, no?
Nulla vieta di fabbricarti una nuova confezione che raccolga tutti i vari prodotti basati su *Il Signore degli Anelli*, chiamando il risultato qualcosa come *The Ultimate Lord of the Rings* (visto che "ultimate" va sempre bene) e poi usarla proprio come hai detto. Certo, non ci sarebbe la partita di calcio – ma, d'altra parte, non hanno chiamato Gabriele Salvatores a dirigere la trilogia, no?

CRITICA ALLA CRITICA

Cara Nemesis,
scrivo a proposito di alcune delle questioni da te affrontate nel numero 99 di GMC (gennaio 2005). Nonostante la brillante lettera di Cesare sul problema di quale possa essere una "critica dei videogiochi", credo che le argomentazioni portate a sostegno non siano del tutto convincenti. Ritengo che il fenomeno videoludico, più che sottomettersi ai criteri di valutazione tipici della critica d'arte classica, stia riscrivendo i criteri stessi. In altre parole, tentare di leggere i videogiochi attraverso una lente come quella della critica d'arte per come la concepiamo, instaurerebbe un circolo vizioso.
D'altro canto, non mi sembra del tutto probante giustificare l'importanza di un oggetto estetico in base alla quantità di critica che se ne fa – si potrebbe sostenere che anche il cinema era immaturo prima degli anni sessanta e dell'invenzione della critica cinematografica "alta", ma ciò non mi pare assolutamente vero.
Nonostante questo, nemmeno la tua risposta mi convince del tutto. Secondo te, indirizzare il fenomeno videoludico verso la maturità non è compito dei recensori, ma dei produttori e/o sviluppatori e forse dei videogiocatori. Detto semplicemente: a me sembra vero l'esatto contrario!
Chi, se non gli esperti e/o giornalisti, può e "deve" informare e consigliare coloro che non sono tenuti (i produttori) e che per varie ragioni non possono saperlo (i giocatori) di quali prodotti siano fondamentali e più importanti di altri? Sono loro, infatti, gli unici a risultare liberi dalla necessità di guadagnare con il

Ai tempi in cui lo abbiamo recensito su GMC, abbiamo deciso di dedicare "solo" tre pagine a *MGS 2: Substance*.

IN BREVE

un nuovo *AvP* in lavorazione, e che potrebbe uscire il prossimo Natale. Non se ne sa nulla di più, purtroppo.
Per la questione gioco allegato, la risposta temo sia il solito "non so proprio, chissa. ".

Cara Nemesis. Volevo chiedere quando uscirà *Gothic 3*.
Luca

Stringatissimo Luca, *Gothic 3* dovrebbe uscire tra la fine di quest'anno e l'inizio del prossimo. Per il momento, non so dirti nulla di più preciso.

Cara Nemesis, una domanda flash: è prevista l'uscita di *Half-Life: Source* separata da *HL 2*, cioè come prodotto a sé stante? Grazie e un saluto alla redazione.
Davide

Davide, temo proprio che la risposta sia "molto probabilmente no" – almeno per quanto riguarda la versione in scatola, da acquistare in negozio. Può darsi che, in futuro, Valve decida di permettere l'acquisto del solo *HL S* tramite Steam. Al momento, però, non c'è nulla del genere, per quanto ne sappia io.

Cara Nemesis,
ho notato che, ultimamente, è forte la tendenza delle software house a mettere sul mercato titoli nuovi e di tutto rispetto (vedi *Gothic II*) a prezzi che oscillano tra i 19,90 e i 30 euro.
A questo si aggiungono validissime collane economiche, allegati alle riviste e grandiose offerte (ho appena trovato *Warcraft III* con espansione a 40 euro!). Credo che questa sia la giusta via per incentivare le vendite e ridurre la pirateria: i titoli recenti, un PC discreto per videogiocare e i prezzi abbordabili hanno stimolato moltissimo la mia passione.
Daniele Muzio

Daniele, fino a qualche tempo fa avevo qualche dubbio in merito, ma evidentemente la

ATTENZIONE!

Ricordiamo di non inviare in redazione lettere contenenti denaro contante o francobolli, per una eventuale risposta. Purtroppo non è possibile evadere la corrispondenza personalmente!

IMPORTANTE!

Non trovi GMC nella tua edicola di fiducia? Segnalaci il problema all'indirizzo http://edicola.futureitaly.it. Faremo il possibile perché questo non accada in futuro.

singolo videogioco recensito (a differenza di produttori e sviluppatori) e, allo stesso tempo, possono permettersi - così mi sembra - di giocare a una moltitudine di titoli, eventualità che, invece, è preclusa alla gran parte degli utenti. In altre parole, mi sembra che nella tua risposta si instauri un piccolo circolo vizioso: come possono i giocatori non trascurare i titoli meno commerciali, quando le riviste specializzate più vendute e lette, come GMC, dedicano gran parte delle copertine e delle pagine di recensione alle realizzazioni più commerciali e pubblicizzate (e sostenute da case produttrici influenti)? A mio modo di vedere, invece, sono i recensori delle pubblicazioni più diffuse e la loro linea editoriale che possono contribuire a portare il videogioco verso la maturità. Come? Un esempio.

Quando uscì *Metal Gear Solid 2 Substance* per PC, GMC (e non cito altre riviste solo perché sto scrivendo alla tua, ma la situazione non fu diversa) dedicò a questa sorta di "Citizen Kane" del mondo videoludico solo 3 pagine di recensione, e nessun approfondimento, vista la complessità del metagioco kojimiano. Eppure, il complesso "motore di dissenso" di Kojima avrebbe certamente meritato qualcosa in più (forse anche la copertina). Se ciò fosse stato fatto, non credi che avrebbe incrementato l'interesse dei videogiocatori PC su altri aspetti, oltre il divertimento o la fattura tecnica? È per tale motivo, che non mi sembra che dedicare un'analisi più circostanziata a questo come ad altri videogiochi meno commerciali equivalga necessariamente a scimmiottare i critici d'arte. Se così

Secondo il nostro amico Lorenzo, *MGS 2: Substance* avrebbe dovuto essere valutato in termini "artistici". Voi che ne pensate?

fosse, questi ultimi potrebbero essere accusati a loro volta, soprattutto nelle fasi iniziali dello sviluppo storico di tale disciplina critica, di non aver fatto altro che scopiazzare i filosofi.

Ultima cosa, e metto insieme due tue altre risposte presenti nello stesso numero. Non mi convince del tutto la tua critica (anche se personale) contro la pornografia, sia essa videoludica o solo cinematografica. Soprattutto perché sembri motivare tale posizione attraverso la medesima logica (che nella lettera a Nexos giustamente stigmatizzi in quanto assolutamente non provata e, quindi, illogica) secondo cui la fruizione di videogiochi violenti conduce a essere aggressivi. Perché, mi chiedo, proporre un videogioco pornografico o guardare un film dello stesso stampo dovrebbe necessariamente far sì che chi ne fruisce veda in te o in altre persone solo "un pezzo di carne"?

La questione che ti proporrei è la seguente e riprende un'affermazione di Matteo Bittanti presente sempre nello stesso numero e che, in effetti, non so se ti trova d'accordo: secondo te l'estetica può essere confusa con l'etica (così sembra, nella tua risposta a Paramecio),

LETTERA DEL MESE — GIOCHI COMPUTER

NAVIGATORE IMPORTUNO

Ciao Nemesis, sinceramente, non mi sarei mai aspettato di essere mandato a quel paese, e pesantemente, da un videogame. Eppure, è successo. Magari ti sarà già noto (e lo sarà a gran parte dei lettori di GMC), ma il navigatore di *V-Rally 3*, in seguito a qualche uscita di strada di troppo, perde l'aplomb tipico delle voci virtuali sintetizzate e tira fuori parole che, solitamente, gli automobilisti accompagnano con gestacci vari. Dopo un "centocinquanta sinistra cinque", un "destra quattro chiude" e un "tornante lungo sinistra", ecco la prima sorpresa di un "accidenti a te", a seguito dell'impatto contro una roccia. Insistendo un po' con gli incidenti, sono riuscito a sentire un "porca p...ana", "c...o", "m...da" e addirittura "s...zo".

Il problema non sono le parole di per sé, ma il fatto che non si può rispondere e nemmeno dare un cazzotto in testa al navigatore. Vorrei, dunque, approfittare dello spazio che mi concederai ne La Posta in Gioco per mandare un bel "MORTACCI TUA" al simpatico navigatore e, in sostanza, al

V-Rally 3 ci mette alle prese con un navigatore sguaiato.

mattacchione che ha avuto la pensata di inserire le parole di cui sopra nel gioco.

Immagino censurerai, asteriscandoli debitamente, gli alterchi. Possibilmente, però, cerca di lasciare la mia "risposta" nella sua maiuscola integrità. Lo gradirei molto, anche perché è una bella espressione popolare che, secondo il tono con cui viene pronunciata, cambia di significato, e personalmente l'ho scritta sorridendo.

Mauro

Mauro, qualcuno mi punirà per questo, ne sono certa. Ma non vedo come non concederti il sacrosanto diritto di replica nei confronti di un navigatore tanto insolente. E poi diciamocelo: se fosse così bravo a guidare, perché starebbe lì a guardare dei foglietti di carta, invece di essere dietro il volante?

L'autore della lettera del mese riceverà un simpatico omaggio.

Tra i requisiti di *Doom 3*, ci sembra che il sistema operativo Windows XP sia il più ragionevole.

oppure questo non deve mai succedere (e così sembra nella risposta a Nexos)? Perché, almeno secondo me, se si sostiene che l'etica non deve essere mai confusa con l'estetica (e non sono del tutto d'accordo: come ci si dovrebbe comportare, per esempio, di fronte a un titolo in cui lo scopo sia di impersonare un aguzzino delle SS e infliggere le più tremende torture ai deportati nei campi di concentramento?), non si può dire poi: sì, ma in alcuni casi no (come per il videogioco sugli aguzzini nazisti). Sarò un po' troppo rigido, ne sono consapevole, ma se l'estetica può essere confusa con l'etica anche in un solo caso, allora non vedo perché non dovrebbe esserlo in tutti gli altri. So che, forse, dovrei domandare ciò a Matteo Bittanti, ma vorrei ugualmente conoscere la tua opinione a riguardo.
Queste, in sintesi, le questioni trattate nella mia lunga lettera. Spero che avrai il tempo e la voglia di leggerla; se così non fosse, ringrazio ugualmente per l'attenzione e per le tue sempre interessanti risposte.
I miei più cordiali saluti.

Lorenzo Marras

Lorenzo, purtroppo anche la versione "breve" della tua lettera supera ampiamente lo spazio a mia disposizione, quindi temo di averti dovuto far sembrare più "maestrino" di quanto tu non risultassi nella versione originale…
Per i primi due punti, sostanzialmente, sono d'accordo con te – è vero che il "circolo virtuoso" che potrebbe portare a una critica videoludica matura deve iniziare da qualche parte, ed è ragionevole anche che siano proprio le riviste a dare il via. Ti ricordo, però, che persino in ambito cinematografico la maggior parte dei fruitori non vuole sapere se il tal film si richiama al tal altro o se il regista ha appreso la lezione di chissà quale esoterico maestro – ciò che vogliono sapere è quale film andare a vedere una sera. Credo quindi che, anche se dovesse e potesse nascere un tipo diverso di critica, si troverebbe solo ad affiancare quella attuale da "guida all'acquisto", senza mai sostituirla completamente, e che le copertine continueranno a essere dedicate ai titoli a grande budget (di cassetta, se vuoi), almeno fino a che non inizieranno a esserci sovvenzioni statali per le riviste di videogiochi.
Sull'ultimo punto, invece, rimango della mia idea e ti spiego anche il perché: quando un gioco o un film sono violenti in modo realistico (quindi, non sto parlando di *Doom 3*, né tantomeno di *Carmageddon*), l'immedesimazione nel carnefice deve essere giustificata dalla trama, altrimenti la nostra reazione istintiva è di identificarci nelle vittime o nel "risolutore". Chiunque si riconosca nel serial killer del "Silenzio degli Innocenti", piuttosto che nella detective, nelle vittime o, nella peggiore delle ipotesi, addirittura in Hannibal Lecter, è già una persona dalle priorità morali discutibili, e non lo diventa certo per colpa del film o del gioco. Al contrario, in "Un giorno di ordinaria follia" è facile immedesimarsi nel folle impiegato interpretato da Michael Douglas – cosa che rende questa pellicola, a mio avviso, molto più pericolosa di una qualunque sanguinaria storia di serial killer.
La pornografia, invece, è fatta apposta per permettere l'immedesimazione e la proiezione – il giorno dopo, la faccia di quella attrice viene sostituita, nell'immaginazione, dal viso della commessa del supermercato o della collega di lavoro. E no, mi spiace, ma proprio non mi entusiasma l'idea di ritrovarmi "protagonista" involontaria e inconsapevole di un film porno.
Una postilla: per quanto mi riguarda, un gioco in cui si deve interpretare un aguzzino nazista non solo non dovrebbe mai finire sulle nostre pagine, ma non dovrebbe nemmeno essere mai sviluppato.

La principale lamentela su *Half-Life 2* continua a essere la protezione: si vede che il resto è ottimo!

IL SISTEMA DEVE CAMBIARE

I miei primi contatti con i computer risalgono agli Anni 80, tra lavoro e giochi. Con i PC ho iniziato, tra qualche demo, il primo gioco completo: *Quake*. Poi, fino a oggi, i migliori sparatutto, rigorosamente acquistati (o allegati alla vostra rivista), per la convinzione che l'impegno economico degli sviluppatori andasse premiato. Penso che *Half-Life* sia stato uno dei migliori. Ho atteso che giungesse *HL 2* e sono rimasto molto deluso: oltre alla questione del collegamento a Internet (attivo solo sul PC che ho in ufficio), il sistema operativo presente sul mio computer di casa è Millennium Edition e non ho intenzione di lasciarlo per XP, che non mi piace. Questo, fra l'altro, mi impedisce anche di installare *Doom 3*.
Mi pare che tali scelte siano parecchio discutibili: mai, finora, avevo trovato un titolo che imponesse obbligatoriamente un sistema operativo o un collegamento a Internet.
Mi spiace che sulla vostra rivista non abbiate evidenziato questo aspetto. Non vorrei che fosse l'inizio di un nuovo modo di imporre sistemi operativi e altro attraverso i giochi.
La cosa ancor più fastidiosa di *HL 2* è che, per gli stessi motivi, non posso gustarne nemmeno il demo.
Sinceri saluti.

Claudio Soldi

Claudio, *Doom 3* e *Half-Life 2* non sono certamente i primi giochi a "imporre" qualcosa… Prendi un titolo a tuo piacimento dell'ultimo anno, e prova a vedere se gira su un 286 con installato DOS e Windows 3.1, o anche su un Pentium senza scheda grafica 3D, o su qualunque PC con solo 100 MB di spazio libero o senza lettore CD/DVD.
Certo, può essere fastidioso dover cambiare sistema operativo per giocare, ma ME (oltre a dimostrarsi tutt'altro che efficiente) risale a cinque anni fa, e non si può pretendere che chi sviluppa per l'hardware più recente, come id Software e Valve, pensi anche a supportare un software così arcaico, non trovi?

GIOCHI COMPUTER

IN BREVE

strada e proprio questa – e il fatto che tante case stiano pubblicando edizioni a prezzo ridotto (oltre i classici giochi "budget") pare confermarlo. Speriamo che la tendenza continui!

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Bonomo Fabio
Fabby
Felpin
Francesco Bifulco
FuriusIII
^^^Jecalux90^^^
Maveryck
Miky Slave
RIOT.P@nter@
Sarti Andrea

L'INDIRIZZO GIUSTO

Per la comodità di tutti i lettori intenzionati a scrivere delle e-mail a GMC, ecco riassunte le rubriche, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco (per scrivere alla bella Nemesis) nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF (per discutere con il "filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda) matteo.bittanti@futureitaly.it

Botta & Risposta (per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili) botta&risposta@futureitaly.it

La Posta di [GMC]Kevorkian (per interrogare Il Sommo Vate del gioco online) gmc.kevorkian@futureitaly.it

Annulla, Riprova, Tralascia (per spiegare a Quedex i nostri problemi hardware) annulla@futureitaly.it

FILOSOFIA SPICCIOLA

Luca Pappalardo (aq.pappalardo@virgilio.it) chiede: "Visto che si parla sempre di violenza nei videogiochi, secondo te, il genere dei picchiaduro non è da considerarsi anch'esso in grado di trasmettere aggressività? Così come gli sparatutto, secondo alcuni, potrebbero mettere una irrefrenabile voglia di prendere una pistola e sparare, i picchiaduro non potrebbero trasmettere il desiderio di pestare qualcuno a sangue?". Rispondo con un sospiro e passo oltre. Marcello Cuomo (mccrash3000@yahoo.it) ci sottopone un dubbio: "Sono intenzionato a portare come tesina alla maturità il tema della libertà nei videogiochi, presentando come esempi titoli quali *Black & White*, *GTA: Vice City* e *Metal Gear Solid* (in merito al quale ho avuto modo di leggere l'ottimo studio condotto da Fraschini nel libro "L'evoluzione del serpente"). Tuttavia, nonostante i ripetuti tentativi di mostrare ai miei professori questo tema sotto molteplici punti di vista, i docenti mi hanno consigliato di "cambiare argomento", preferendo temi tradizionali. Ed è questo il motivo che mi spinge a rivolgermi a Lei. Secondo Lei, farei meglio a desistere mutando radicalmente indirizzo, oppure dovrei continuare su questa linea, magari cercando tematiche alternative a quella da me proposta o riproponendola sotto un'altra luce?". Caro Marcello, il tema è sicuramente interessante e meriterebbe una riflessione approfondita. Il fatto che i tuoi insegnanti ti abbiano invitato a dedicarti ad altro conferma che, ancora oggi, esiste una notevole miopia sul portato culturale del videogame. Il mio consiglio personale è: non desistere. Sconfiggere la pregiudiziale diffidenza dei docenti sarebbe un grande risultato. La partita del videogame si gioca anche (soprattutto?) in classe.

L'ANGOLO DI MBF

Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se vogliamo dire la nostra, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**

Egr. Sig. Bittanti,
sono uno studente della facoltà di Economia dei Mercati Internazionali (CLEMIT) presso l'università Luigi Bocconi, e leggo assiduamente Giochi per il Mio Computer dai primissimi numeri. Le scrivo eminentemente per esporre le mie considerazioni sull'editoriale di fondo del numero 100 di GMC. Ho letto con molta attenzione le sue riflessioni in merito ai MMOG/MMORPG e devo dire che il suo filo logico è decisamente coerente; tuttavia, vorrei proporLe un'ottica leggermente differente in materia: i MMOG/MMORPG credo vadano considerati più un ramo parallelo, un'evoluzione, per quanto vasta e solo in alcuni casi profonda, dei videogiochi tradizionali. Parto dal presupposto che ho adorato (e adoro tuttora) *Diablo II* (*LOD* incluso), amato *Half-Life* e *Mafia*, e frequentato con piacere (spero reciproco) *Undying*, tutti titoli dalla trama a dir poco cinematografica, *D II* compreso. Nonostante quest'ultimo appaia il più "debole" come struttura narrativa al cospetto degli altri citati, credo di discostarmi da una buona fetta di critici affermando che racconta molto, non direttamente (linee di dialogo, filmati – per quanto di eccellente fattura – testi sparsi per il gioco "à la" *Baldur's Gate 1 e 2*, *Neverwinter Nights*). Spinge, inoltre, a colmare le lacune della vicenda stimolando l'immaginazione dell'utente, proponendogli evocativi nomi di oggetti e nemici unici (due esempi su tutti: per i nemici, "Haphasto l'armiere"; per le armi, l'intero set dell'Immortal King), che, pur essendo generati casualmente (comunque, i termini chiave che li compongono sono più che appropriati all'atmosfera del gioco), si prestano pregevolmente a essere rivisitati, magari con una leggenda tutta loro, dalla fantasia del giocatore.
Tornando al corpo della mia tesi, tali videogiochi hanno una peculiarità che mai un MMOG/MMORPG potrà eguagliare: un'impalcatura narrativa eccezionale, proprio perché concepita in maniera straordinaria a tavolino. Ciò li rende unici, alza al di sopra della norma il loro coefficiente di carisma e coinvolgimento, li trasforma in "mostri sacri". Giocando a *Deus Ex* (che ho finito da poco), non ho

I MMORPG come *World of Warcraft* rappresentano una evoluzione e una rivoluzione, nell'ambito dei videogiochi?

potuto far altro che confermare la mia impressione e, anzi, mi sono trovato ad arricchirla. La grandezza della trama di *Deus Ex* ha, invero, una colonna in più su cui poggiare, rispetto ai giochi precedentemente menzionati: la scelta. In *Deus Ex* il giocatore prende decisioni critiche e i meccanismi di risposta del programma non sono così rigidi come nelle trasposizioni digitali di "D&D", dove, al minimo passo compiuto al di fuori del proprio allineamento, si viene "castigati" con l'ira degli abitanti di qualche villaggio e l'immancabile perdita dell'allineamento stesso; anzi, gettano basi per un cammino – passante poi per altre scelte – molto articolato (che sfocia in ben tre finali differenti), sfaccettando approfonditamente l'avanzare nella trama da parte del personaggio. Concludendo, mi pare sensato affermare che i giochi off-line conserveranno comunque un fascino non replicabile dai MMOG/MMORPG, lo stesso che spinge a guardare un film (la cui trama, per definizione, non è dato cambiare) o a leggere un libro. Al mondo dei giochi off-line, comunque, andrà affiancandosi con crescente autorità l'universo delle "Terre di Mezzo" online, con le loro possibilità sempre maggiori di interazione e comunicazione, magari anche di immedesimazione nel "ruolo", ma comunque meno articolate e degne di memoria in termini di trama, intesa in senso stretto, e coinvolgimento. RingraziandoLa per il tempo concesso. Distinti saluti,

Cenarius
cenarius@katamail.com

Caro Cenarius, condivido pienamente le tue considerazioni. Non credo che i MMORPG sostituiranno i GdR tradizionali: il gioco online e off-line coesisteranno per molti anni a venire, anche perché, come giustamente fai notare, sono due forme di intrattenimento qualitativamente differenti. Il divertimento off-line è sicuramente più "narrativo" di quello online. Quest'ultimo è più simile a un "ambiente da condividere", che a una storia interattiva. *World of Warcraft* ti permette di "vivere" in un mondo, interagire con altri esseri umani anziché con dei personaggi non giocanti, abitare degli spazi anziché attraversare delle "scenografie". Qui non è indispensabile eseguire delle missioni, per consentire a quel complesso dispositivo che è il videogame di "procedere". In altre parole, i MMORPG legittimano forme di gioco molto più varie rispetto ai titoli off-line. Non ho dubbi: la rivoluzione ludica è appena cominciata. Il futuro è wired e wireless insieme.

B&R

A volte, in *Mafia*, ci si deve infilare sotto un'auto per ripararla, altre per piazzarci una bomba!

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a Skulz, all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una E-Mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Incredibile, la primavera non riesce nemmeno a scalfire il desiderio dei videogiocatori di portare a termine le proprie imprese. Lo testimoniano le centinaia di lettere ed e-mail che, anche questo mese, hanno intasato la redazione, costringendo i nostri esperti a vedersela con banditi un po' mafiosi, guardie pagane e, ovviamente, con codicilli di tutti i generi.

MAFIA

B Mitico Skulz, sono un assiduo lettore di GMC. Questa è la prima volta che ti scrivo, ma non la prima che ti leggo. Ho un problema con *Mafia*. Mi potresti dare il tuo infallibile aiuto? Dunque, sono arrivato a "Fortunato Bastardo - Fuochi d'Artificio": ho raggiunto la casa di Sergio e mi sono avvicinato alla sua auto, ma non sono riuscito a posizionare la dinamite. Ho sparato alle guardie, ma il gioco comunica che Sergio è fuggito. Mi puoi dire come fare per posizionare la dinamite e come procedere per non farmi sfuggire Sergio? Ti ringrazio sin d'ora. Ciao.

Enrico

R Mi dispiace darti una brutta notizia: l'attentato con l'auto bomba non avrà successo, ma devi comunque portarlo a termine per proseguire nella missione. Per fare in modo che tutto "funzioni", aspetta che la guardia fuori dall'abitazione di Sergio Morello finisca la sigaretta e rientri in casa. Poi, avvicinati alla vettura dal lato del guidatore e, dopo aver controllato che non ci siano dei ficcanaso nei dintorni (leggi, poliziotti), premi il tasto destro del mouse, così da piazzare la carica esplosiva (nel farlo, Tommy si infilerà sotto la macchina). Dopo avere ultimato l'operazione, allontanati e goditi lo spettacolo, con protagonista la fidanzata del cattivo. Missione fallita? Non proprio, visto che ora si tratta di tornare da Salieri e ricevere nuove istruzioni.

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

B Buongiorno Skulz, sto giocando ad *Alone in the Dark*. È molto bello, solo che non riesco a procedere. Potresti farmi sapere se esistono dei cheat, così da permettermi un aiutino quando sono in difficoltà. Ho una tastiera tedesca. Tante grazie.

Irene

R Ciao Irene, credo che per la tastiera teutonica non ci siano problemi, visto che per imbrogliare in *The New Nightmare* bisogna attivare il "cheat mode" nella schermata dell'inventario. Per riuscire nell'impresa, è necessario cliccare con il tasto destro del mouse sul collegamento del desktop utilizzato per avviare il gioco e aprire la finestra **Proprietà**. Poi, aggiungi il codice **wizardmaster** alla fine della stringa di testo presente nella **Destinazione** e chiudi il tutto. Ultimata l'operazione, ti sarà sufficiente lanciare *Alone in the Dark* mediante il collegamento appena modificato ed entrare nell'inventario per selezionare i trucchi.

THIEF: DEADLY SHADOWS

B Ciao Skulz, ho bisogno del tuo aiuto. Sono bloccato nel Rifugio dei Pagani, alla fine del livello, dove bisogna mettere il muschio e il sangue sull'altare per ottenere la Zampa di Jacknall. Sull'altare ci sono tre segni (acqua, muschio e sangue), in che ordine vanno posizionati gli oggetti? Inoltre, il sangue dove lo trovo? Ho cercato in lungo e in largo, ma senza alcun esito! Ti ringrazio anticipatamente e saluto la mitica redazione.

Amedeo

LINEA DIRETTA

R Dopo averlo ringraziato nel precedente numero di GMC, diamo spazio a **Della Red**, che con la sua lettera ci permette di approfondire il discorso relativo alle macchine "impossibili" di *GTA: Vice City*. "Salve venerabile Skulz, scrivo per rispondere a **Servolo**, che sul numero 100 (complementi per il traguardo) aveva chiesto aiuto in merito al gioco di Rockstar. Il suo amico ha delle macchine reali, ovvero coperte da texture di auto vere. Anche io ne sono in possesso, al punto che praticamente del mio gioco di originale è rimasto ben poco. Allegato a GMC di ottobre 2003 ho trovato il Modem Mod, che modificava le vetture, mentre su **www.gtanetwork.it/gtavicecity** ho recuperato altri strumenti utili alla causa. Prima è necessario scaricare il Vice Txd e l'Img Tool dalla sezione Tools e solo in seguito le vetture (sono file Zip) dalla sezione Cars. In quasi tutti i file compressi sono presenti le istruzioni per inserire le nuove automobili. Se poi si vuole modificare la città, Tommy Vercetti o altri aspetti del gioco, basta fare un salto nelle diverse sezioni download del sito. In ogni caso, caro Servolo, ti devo avvisare che se trovi dei Mod che implicano la sostituzione del file Main di una cartella di *GTA*, poi dovrai ricominciare la partita dal principio per

R E bravo il ladruncolo che si insinua nel santuario! Sinceramente, non credo che esista una sequenza precisa da seguire con l'acqua e il muschio: l'importante è colpire con le relative frecce in dotazione a Garrett i simboli corrispondenti. Mi pare di ricordare che, quando in redazione abbiamo completato il gioco, la prima freccia a venire scoccata sia stata quella d'acqua. Quanto al sangue, lungo il tuo cammino ne dovresti aver trovato in abbondanza... Hai presente i pagani che pattugliano la zona? Ecco, se ancora non lo hai fatto, ammazzane uno e adagia il suo cadavere sul simbolo al centro dell'altare.

PRINCE OF PERSIA: SPIRITO GUERRIERO

D Onnipotente e incredibile Skulz,
un mio amico sta giocando a *Prince of Persia* e vuole trovare tutti i luoghi segreti in cui ci sono le vite extra. Ne ha scovate otto e pensa che ne manchi una. Mi puoi dire dove sono situate tutte le vite, in modo da individuare quella mancante? Secondo lui, recuperandole tutte può prendere una spada nella Sala della Clessidra. È vero? Se così non fosse, sai come recuperarla? Ti ringrazio anticipatamente.

Darth Malak

Per affrontare in sicurezza gli scontri più cruenti di *Spirito Guerriero*, è necessaria tutta la vita extra disponibile nel gioco.

R Il tuo amico ha perfettamente ragione: solo recuperando tutte e nove le vite extra è possibile impadronirsi della Spada d'Acqua nella sala della clessidra. I luoghi in cui trovare i nove potenziamenti sono difficili da spiegare a parole, ma vediamo cosa si può fare. La prima vita extra è dopo la porta sulla parete opposta alla fontana della sala principale del palazzo. La seconda è nei pressi dell'altare sacrificale. Per la terza, bisogna sollevare il pavimento di fronte alla fontana agendo sul meccanismo al centro della sala principale. La quarta è nel giardino cui si può accedere entro il diciottesimo capitolo del gioco (Un trono e una maschera). La quinta si trova nei pressi dell'acquedotto della sala del giardino. La sesta è nella camera di attivazione e deve essere recuperata entro il diciottesimo capitolo. La settima vita è situata nella prigione e va raggiunta entro il ventunesimo capitolo (Destini paralleli). L'ottava è nella biblioteca cui si accede dalla torre degli ingranaggi. E per trovare l'ultima bisogna percorrere il passaggio meridionale che conduce all'altare dei sacrifici. Ragazzi, che fatica!

QUESITI DAL PASSATO – MECH COMMANDER

Buongiorno signor Skulz,
scusi se la disturbo. So che ha tantissimo da fare e perciò sarò breve. Ho qualche annetto di troppo, circa anta, e sto giocando a *Mech Commander* (titolo del 1998). Sono arrivato alla missione delle cinque ambulanze, ma non riesco a finirla. Mi può aiutare? Se, come dicono, lei è una leggenda, penso proprio che ce la farà. La saluto.

Luciano

Nessun disturbo, anzi, quella dell'Operazione Vangurad è una "sfida" che accetto volentieri. Prima che le ambulanze inizino a muoversi, posiziona i Mech lungo la strada e sbarazzati nel minor tempo possibile dei tre J Variant, del Commando e dei due Firestarter, in modo da poterti poi occupare dei due Aerospace Spotter che aspettano il convoglio alla prima curva. Poi, sarà la volta di due Rommel nei pressi della collinetta, quindi sali su quest'ultima in modo da avere un buon angolo di tiro e, già che ci sei, colpisci anche il quartier generale mobile. Ora spostati verso la città e dai la caccia ai dieci Elemental, senza scordarti di catturare il container nella parte settentrionale. Esci dall'agglomerato urbano e disponi i Mech lungo il crinale a nord della strada per colpire i due LRM Carrier, quindi sbarazzati anche del Cougar W che tenta di colpire il convoglio alle spalle. Gioca d'anticipo all'ultima curva prima della base, eliminando i due Uller e catturando il container. Infine, dopo aver colpito i due Armored Car, piazzati lungo la strada, preparati per lo scontro finale con il Vulture. Per sconfiggerlo, cerca di chiudere subito la distanza e massacralo con le armi a corto raggio.

SUL CD E SUL DVD

Sul CD dei demo e sul DVD, nelle rispettive edizioni con supporti argentati, troveremo molti altri trucchi e guide complete, tra cui la soluzione completa di *Martin Mystère: Operazione Dorian Gray*.

LA PAROLA ALL'ESPERTO – GOTHIC II

D Caro Skulz,
sono in crisi con *Gothic II*. Mi trovo al terzo capitolo, quando si torna a Khorinis dalla valle delle miniere, per portare la prova al capo dei paladini. Una volta recatomi dai maghi del fuoco per prendere l'occhio, mi è stato detto che era stato rubato. Ho recuperato e riunito i tre maghi (acqua, fuoco e arti oscure) e adesso devo fare riparare l'Occhio di Innos. Purtroppo, l'unico fabbro in grado di aiutarmi è Bennet, che è stato catturato dai paladini, perché accusato di omicidio. Saputo che un testimone è stato pagato per incastrarlo (il consigliere del governatore), sono andato a parlare con Bennet e ho scoperto che c'è un altro testimone da rintracciare. Ho provato a parlare con un po' di gente per ricavare qualche informazione, ma nessuno sa ciò che è successo. Ti prego rispondi!

Gabriele

R Ciao compare di mille sventure. Credo che la cosa giusta da fare sia scambiare due chiacchiere prima con Lord Hagen, poi salire al primo piano del municipio per sentire il racconto di Cornelius (lo scrivano del governatore). Il tizio mente spudoratamente, quindi bisogna tentare di ottenere una prova per convincere il Lord della sua malafede. Se disponi di un minimo di 60 punti di destrezza, prova a rubare il diario di Cornelius, mentre se sei un mercenario convincilo con le maniere forti (minacce). Se nessuna delle due operazioni va a buon fine, metti mano al borsellino e tratta l'acquisto del volumetto per 2.000 monete d'oro. In ogni caso, dopo aver ottenuto la prova, consegnala a Lord Hagen così da ottenere la liberazione del fabbro. Per procedere nella vicenda, recati nella fattoria di Onar e parla con Lee e Bennet, in modo da avere da quest'ultimo la disponibilità a ripararti l'Occhio di Innos.

riuscire ad avviare il gioco. Ti consiglio il Marina Car Park, per creare un parcheggio con quaranta vetture di fronte alla barca del capitano Cortez. Ciao."

D "Ciao Skulz," ciao **Marco**, "ho acquistato GMC di dicembre 2004 con allegato il gioco *Max Payne*, ma mi sono bloccato quando bisogna andare all'ultimo piano dell'edificio in cui si trova Lupino. Ho preso la chiave per aprire la porta delle scale, ma adesso non so cosa fare." Accidenti, è passato troppo tempo da quando mi sono occupato di Lupino, devo chiedere consiglio ai nostri colleghi videogiocatori.

D "Ciao Skulz, ho acquistato da molto tempo *Patrician III: L'Impero dei Mari*, ma è troppo difficile e non riesco a sopravvivere durante la campagna. So che non bisognerebbe ricorrere agli imbrogli, ma se ne esistono, puoi comunque darmi dei codici?" Vedi **Matteo**, non è che non bisognerebbe, diciamo solo che sarebbe meglio evitare le gabole, per non ledere al divertimento. Se la situazione è drammatica, però, tutto è lecito, anche chiedere aiuto ai lettori.

D "Buon pomeriggio," a dire il vero è mattina, ma per te, cara **Barbara**, faremo scorrere rapidamente le lancette dell'orologio. "Sono un'appassionata di videogiochi ed è da tanto che ho un piccolo problema con *Gabriel Knight 3*. Devo prendere il passaporto di Mosely e non so come fare. Mi potete aiutare per favore?" Certo che possiamo, ci mancherebbe altro!

GamesRADAR
PUNTO DI CONT@TTO

Diamo un'occhiata ai segreti del nostro sito, punto di riferimento per gli appassionati di videogiochi: notizie, scoop, prove per ogni piattaforma e un contatto costante con le redazioni, il tutto gestito dall'infaticabile [GMC] Kevorkian.

IL NOSTRO SITO

Games Radar Italia (www.gamesradar.it) è un sito nato nel dicembre del 2000 con l'obiettivo di fornire a tutti i videogiocatori informazioni puntuali e aggiornate sui nostri hobby preferiti. Possiamo quindi trovare diversi canali dedicati a tutte le piattaforme di gioco: dal PC a Xbox, passando per PlayStation 2, Gameboy Advance e GameCube.

1 Il Forum

Vogliamo parlare con esperti di hardware o scambiare quattro chiacchiere con i redattori? Il Forum, questo mese completamente rinnovato, consente di tenersi in contatto con la comunità virtuale del sito.

2 Il Motore di Ricerca

Tutto il sito, a portata di "dito". Digitiamo il nome di ciò che stiamo cercando e, in un attimo, troveremo quello che è stato scritto in proposito: scoop, speciali e prove, le notizie da sapere su ogni gioco.

3 Gli Articoli

L'ossatura di GamesRadar. Dagli scoop, alle prove possiamo seguire tutto il cammino di sviluppo di un titolo. Cominciamo con le prime immagini e arriviamo alla prova completa, con il rigore e la professionalità delle nostre riviste.

9 Il Nuovo Numero

Per scoprire in anticipo di cosa scriverà la nostra rivista preferita, seguiamo questo link. Pochi giorni prima della sua comparsa in edicola, avremo un assaggio degli Scoop, degli Speciali e delle Prove di GMC, oltre ai contenuti dei suoi CD e DVD.

10 Il Radar Consiglia

Stiamo pensando di investire i risparmi in un titolo imperdibile per la nostra piattaforma di gioco? Niente di più semplice! Affidiamoci ai sapienti consigli degli esperti di GamesRadar e trascorreremo ore di divertimento assicurato.

4 I canali

Clicchiamo su queste voci per accedere alle pagine delle nostre piattaforme preferite. PC, PlayStation, le console Nintendo e anche Xbox!

5 Dal Forum

I Topic più caldi del momento vengono riassunti in questo spazio, in modo da portarci con un clic nel vivo della discussione!

6 Download

Come sappiamo, la Grande Rete è una risorsa insostituibile per i videogiochi. In questa sezione, troveremo filmati, demo, patch e tutto quanto serve a tenere sempre vivo l'interesse attorno ai titoli più apprezzati. Il punto adatto per chi non vuole attendere i CD e i DVD di GMC.

7 Contatti

Il punto giusto per inviare delle e-mail direttamente alla redazione della nostra rivista preferita.

8 Filmati Freschi

Vogliamo vedere in azione il gioco che stiamo attendendo da tanto tempo? Ecco una scelta sempre aggiornata dei video presenti sulla Rete o inviatici in esclusiva dalle case software.

IL PUNTO DI INCONTRO CON LA REDAZIONE: IL FORUM

Grazie agli sforzi di Gorman e [GMC]Kevorkian in persona, il Forum è stato recentemente rinnovato: ora è più veloce e accattivante dal punto di vista grafico! Il primo canale, "Mondo Computer" è per tutti i possessori di PC: se volete informazioni sulle schede 3D, per esempio, andate qui. Per entrare in contatto con le redazioni, puntiamo su "Games Contact - GMC, PSM, Nintendo La Rivista Ufficiale". Complimenti e suggerimenti, ma anche critiche e lamentele, sono il pane di questo canale.

LE NEWS

Come venire a conoscenza delle ultime novità in fatto di videogiochi? Dove ascoltare le voci di corridoio dell'industria? Semplice. Clicchiamo sul canale "News" e potremo conoscere in tempo reale cosa succede nell'universo del nostro passatempo preferito. Dal PC alle console, su questo canale troviamo anche immagini appena arrivate dalle case editrici o dagli sviluppatori. Insomma, se vogliamo essere sempre aggiornati, questo è il canale che fa per noi.

QUESTO MESE SUL FORUM

Il Forum di GamesRadar è il luogo di incontro tra lettori e redattori di GMC, ma anche un posto dove possiamo semplicemente dire la nostra sul mondo dei giochi o su quello che pensiamo. In queste pagine, **Skulz** segnalerà ogni mese gli argomenti più interessanti. Per partecipare sarà sufficiente puntare il nostro browser in direzione del Forum e darci dentro con la tastiera!

Drake non ha pura di criticare alcuni aspetti di *Chaos Theory* e sostiene che: "Alcune volte, i personaggi sembrano bamboline di plastica."

Sul fatto che i videogiocatori soffrano di un'ampia serie di patologie non esistono dubbi. Ce ne sono di non gravi, come il desiderio irrefrenabile di completare al 100% ogni titolo in proprio possesso a costo di passare notti insonni, e altre da prendere più sul serio, tipo quella affrontata da Nectas nel **Thread** "La Sindrome dell'Overclocker". Ragazzi, non dormo la notte per studiare le più svariate soluzioni che mi permettano di far fare 20 punti in più alla scheda video nei benchmark. Leggo valanghe di riviste per carpire i segreti dei moltiplicatori, tento di ricreare l'habitat del Polo Nord nel mio case, molto spesso con risultati catastrofici. Chiunque ritenga di avere il mio stesso "problema" mi dia un po' di conforto... Oppure, aggiungerei, qualche consiglio alla Mr_X: Prova a spegnerlo (il PC). Il dramma pare avere colpito anche Soulseater: È vero, si passa più tempo con i benchmark che con i giochi. Quasi che la soddisfazione più grande fosse l'aver portato la scheda al limite, e non aver fatto breccia nel cuore di quella ragazza cui sei corso dietro per mesi. Parole sante, ma vediamo di raffreddare i bollenti spiriti citando V3N0M: Io riproduco il Polo Nord nel case aprendolo e mettendoci tre ventilatori. L'ENEL, infatti, mi tratta come un cliente speciale!. Ovvero ti salassa con bollette micidiali.

E adesso parliamo di videogiochi. Magari di un esemplare favoloso, come l'ultimo capitolo delle avventure di Sam Fisher. In "Splinter Cell Chaos Theory [official topic]", Drake afferma di aver: Giocato al demo presente nel DVD di GMC. L'ho trovato intrigante graficamente, anche se alcune volte i personaggi sembrano bamboline di plastica. Ci sono molti effetti, per esempio con l'intensificatore di luce, ai lati, si vede "allungato", per via della curvatura delle lenti. La giocabilità è un po' migliorata e direi lo stesso anche della I.A. È un bel gioco per gli appassionati della serie. Appassionati che, ovviamente, non tardano a partecipare alla discussione. ZandroCuzensa non vede: L'ora di provarlo. Il primo mi è piaciuto da morire, ma il secondo non tanto, perché non si poteva sparare a un terrorista senza che scattasse l'allarme. Se è vero che qui gli allarmi sono infiniti, mi piacerà moltissimo. Più che per essere infiniti, gli allarmi sono una trovata geniale, perché man mano che si attivano, influenzano il comportamento delle guardie.

LE ALTRE VOCI DEL FORUM

Il Forum di GamesRadar.it non è solo Mondo Computer, ma nasconde anche altri canali tematici molto utili e divertenti. Ecco qualche citazione per iniziare a conoscerli.

Agorà
"La fine di tutto...", autore megalo
Oggi, parlando con i miei, è venuto fuori che gli scienziati hanno scoperto l'esistenza, su Marte, di un lago ghiacciato, che si pensa in passato sia stato in forma liquida. (...) Mettete caso che, una volta, su Marte ci fosse una popolazione simile alla nostra e che si sia estinta per la mancanza d'acqua o per il troppo freddo. Perché non potrebbe accadere la stessa cosa a noi?

Music Radar
"Li conoscete?", autore gandalfilbianco
Mi riferisco a tre gruppi in particolare: i Kamelot, i Sonata Arctica e i Within Temptation. Li ho scoperti da poco e devo dire che è questa la musica estera che mi piacerebbe arrivasse in Italia. Altro che i Blue e robe simili...

Movie Radar
"Il Mercante di Venezia", autore Mauriz
Prima di tutto, devo dire che è quasi identico al libro, però il libro è meglio. Ovviamente, anche il film è molto bello, poi con due attori come Al Pacino e Jeremy Irons ci si poteva aspettare solo un capolavoro. Lo consiglio a tutti! Lo dico da sedicenne, quindi...

Sotto con l'opinione di mycamo: Ottima grafica, molto scalabile e comunque poco esigente. Viaggio bene in 1024 e con un buon uso di AntiAliasing e filtro anisotropico. I modelli non sono male, ma ho rilevato qualche difetto nel sistema fisico. Ragazzi, siete tutti sulla strada giusta, vi garantisco che *Chaos Theory* non vi deluderà.

Proprio come l'altro nuovo gioco targato Ubisoft di cui si parla nel **Thread** "Brothers in Arms Official Topic". ale@@rock: Da EBgames costa più di 50 euro, mentre al supermercato lo si trova a 45. Non c'è molta differenza, ma preferisco spendere 5 euro in meno, dato che il multiplayer è solo 2 vs. 2. Diversa l'opinione di Sah: Personalmente, mi sembra una copiatura di *Call of Duty*, con la possibilità di dare ordini. Magari andando avanti mi ricrederò, ma ora come ora non sono per nulla esaltato. A questo punto, il dubbio di DomCaruso sorge spontaneo: Allora che dite, lo acquisto o aspetto *Splinter Cell Chaos Theory*?, e naturale sovviene anche la soluzione proposta da Trayanos: Comprali tutti e due, come farò io. Averli i soldi di Trayanos...

Per chiudere in bellezza, approfitto di una citazione dal **Canale** "Trucchi e Soluzioni", per suggerire ai lettori che utilizzano la rubrica Botta & Risposta di GMC di non sottovalutare la potenza del **Forum**. In "problema monkey island 3" andrea81 dice: Sono bloccato alla fine del secondo capitolo. Sono nel teatro e devo scavare nella tomba per liberare Elaine, ma in scena ci sono gli attori e non capisco come farli andare via. Qualcuno lo sa? Il qualcuno si chiama Dreamer: Vai nella stanza precedente. Sopra il baule con lo stemma di Blood Island ci sono delle bombe, che devi cospargere con il grasso di pollo ottenuto cadendo nel pentolone della nave. Poi torna sul palco e vedrai l'attore giocolare con le bombe e fare un finimondo. GIOCHI COMPUTER

Glossario

Thread
È una parola inglese che significa "Filo", e indica un argomento di discussione che consiste di un messaggio principale con tutti le risposte correlate.

Nick
Da "Nickname", ovvero "Soprannome". Il Nick è il nome che decidiamo di adottare quando siamo sul Forum.

Post
Il Post è il messaggio che inviamo e che si aggiunge al Thread di un argomento.

Topic
Con questa parola viene definito l'argomento principale della conversazione.

Moderatore
Il Moderatore è colui che controlla che le discussioni che avvengono all'interno del Forum rimangano nei limiti del colloquio civile e che si preoccupa di eliminare dai post tutti gli elementi che possono risultare offensivi o illegali.

Top
È l'argomento che sta sempre in cima all'elenco dei Thread.

Reply
Indica la risposta data a un precedente messaggio.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GUIDA AL CD

LEGO Star Wars è un riuscito connubio tra spade laser e mattoncini LEGO, mentre in *The Chronicles of Riddick – Escape From Butcher Bay* vestiremo i panni del famoso anti-eroe impersonato sul grande schermo da Vin Diesel. *Battles in Normandy*, infine, è un ottimo strategico a turni!

A cura di **Marcello Cirillo**

Lista completa dei contenuti del CD 3

DEMO
LEGO Star Wars
Battles in Normandy
The Chronicles of Riddick – Escape From Butcher Bay

SHAREWARE
Break Quest
Kasparov Chessmate
Cosmic Bugs
Zaed
Crimsonland
Elasto Mania
Pendulumania

UTILITY
Adobe Acrobat Reader 7.0
WinZip 9.0 SR-1
WinRar 3.42
DrTCP
Trucchi GMC

ADD ON
Copertine e manuale per *Rainbow Six 3 Raven Shield*
Non mancano, come di consueto, le copertine e il manuale per il gioco completo allegato a GMC.

Mod per *Rainbow Six 3 Raven Shield*
Un paio di Mod per ritoccare la fisica di gioco, grazie a cui i corpi dei nemici abbattuti cadranno al suolo in maniera più realistica.

Divise per *Rainbow Six 3 Raven Shield*
Un buon numero di nuove uniformi per cambiare il look dei nostri uomini, nonché l'esclusiva mostrina di GMC per le partite multiplayer.

PunkBuster per *Rainbow Six 3 Raven Shield*
PunkBuster è un software anti-cheat essenziale nelle partite multigiocatore. Impedisce che altri partecipanti usino trucchi scorretti per avere la meglio.

Mappe per *Rainbow Six 3 Raven Shield*
Quando il gioco non avrà segreti per noi, ecco qualche mappa per continuare a divertirci senza correre il rischio di annoiarci.

PATCH
***Rainbow Six 3 Raven Shield* v.1.60** – La patch ufficiale del gioco allegato questo mese a GMC, con cui aggiornarlo all'ultima versione disponibile al momento di andare in stampa.

AZIONE

LEGO STAR WARS

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Le battaglie dei Jedi si combattono a colpi di mattoncini LEGO.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Movimento
J – Attacco
K – Salto
L – Usa potere speciale
I – Controlla altro personaggio
U/O – Cambia personaggio (modalità gioco libero)

Gli appassionati della saga di "Guerre Stellari" ben sanno che la LEGO ha realizzato decine di riproduzioni di astronavi, luoghi e personaggi cari a chi ha seguito le gesta dei cavalieri Jedi.
Ma perché non andare oltre? Considerata la fama di cui i celebri mattoncini godono, ecco *LEGO Star Wars*, un titolo che ci propone, tra il serio e il faceto, le avventure narrate nella nuova trilogia realizzata da George Lucas. Tanto gli eroi che controlleremo, quanto il mondo che li circonda, sono letteralmente assemblati con riproduzioni digitali dei pezzi da costruzione che troviamo nei negozi di giocattoli.
Lo spirito del gioco rimane quello di un'avventura improntata all'azione e ci dovremo fare strada tra i numerosi nemici a colpi di spada laser e grazie a qualche piccola astuzia. Anche i poteri legati alla Forza sono stati riprodotti: grazie a essi, sposteremo oggetti o avversari e, talvolta, smonteremo e rimonteremo quanto ci circonderà, mescolando i mattoncini per ottenere qualcosa di utile.
Il demo di *LEGO Star Wars* ci vede alle prese con la prima parte del film "Episodio I: La Minaccia Fantasma", nei panni dei due cavalieri Jedi. Terminata la breve avventura, potremo però giocare ancora, impersonando altre figure viste nella pellicola.
Qualora lo volessimo, sarà consentito anche affrontare l'azione in compagnia di un altro giocatore, usando lo stesso computer, prendendo il controllo di un Jedi ciascuno. In questo caso, è raccomandato l'uso di almeno un joypad, onde evitare l'affollamento sulla tastiera.

I colpi di spada laser manderanno letteralmente in pezzi i nostri nemici.

■ **Casa** Eidos
■ **Requisiti** PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 500 MB HD, Scheda 3D 32 MB, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Giant\LEGO Star Wars demo\Rimuovi LEGO Star Wars**. A processo ultimato, per cancellare anche le ultime tracce del gioco, eliminiamo manualmente la cartella **C:\Programmi\Giant\LEGO Star Wars**

STRATEGIA A TURNI

BATTLES IN NORMANDY

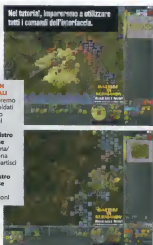
Comandiamo i grandi eserciti della Seconda Guerra Mondiale nella Francia del nord.

Gli scontri che ebbero luogo sulle coste e nell'entroterra della Normandia furono decisivi per le sorti della Seconda Guerra Mondiale.
Le battaglie più famose della grande offensiva lanciata dagli Alleati ci vengono ora riproposte in *Battles in Normandy*, un gioco strategico puro che tutti gli appassionati dei combattimenti a turni apprezzeranno.
La veste grafica di questo titolo non è impressionante e ben pochi effetti sono stati impiegati per renderlo spettacolare: le unità sono rappresentate come icone su un campo di battaglia suddiviso in esagoni.
Il demo offre lo scenario di tutorial del gioco accompagnato dai due manuali con le istruzioni. Inoltre, troveremo in regalo uno scenario completo che ricostruisce la battaglia delle Ardenne.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Battles In Normandy Demo\Remove Battles In Normandy Demo**. Per eliminare anche le ultime tracce del gioco, cancelliamo manualmente la cartella **C:\Programmi\Battles In Normandy Demo.**

■ **Casa** Matrix Games
■ **Requisiti** PII 600 MHz, 64 MB RAM, 150 MB HD, Scheda 3D 8 MB

Nel tutorial, impareremo a utilizzare tutti i comandi dell'interfaccia.

COMANDI PRINCIPALI
Controlleremo i nostri soldati con il solo ausilio del mouse.
Tasto sinistro del mouse – Seleziona/deseleziona unità/impartisci ordine
Tasto destro del mouse – Mostra informazioni

SPARATUTTO

THE CHRONICLES OF RIDDICK ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Vin Diesel approda sui nostri schermi nei panni del truce Riddick.

Il primo scontro del gioco lo faremo a mani nude. Attenzione a non sottovalutare il nostro avversario!

Anti-eroe per eccellenza, anche se capace di gesti nobili, Riddick è un personaggio che vanta al proprio attivo ben due pellicole cinematografiche. La sua fisionomia è legata indissolubilmente a quella del celebre Vin Diesel. Il gioco che lo consacra anche su PC ci porta nella più temibile prigione della galassia, Butcher Bay, dove sono rinchiusi i peggiori criminali conosciuti e, ovviamente, sua attuale dimora. Il compito affidatoci è quello di guidare il più spietato e pericoloso killer mai conosciuto, Riddick appunto, nella sua fuga per la libertà, attraverso una serie di livelli ben difesi da eserciti di guardie. Il demo ci propone una delle fasi iniziali di tale avventura: per aumentare le nostre speranze di sopravvivenza, una delle prime cose da fare sarà di registrare nel database della prigione il nostro DNA, in modo da usare tutte le armi che troveremo sul nostro percorso.
La registrazione a FilePlanet che ci viene proposta nel corso dell'installazione non è obbligatoria, mentre per giocare dovremo inserire la nostra data di nascita.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D - Movimento
Mouse - Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse - Fuoco primario
Tasto destro del mouse - Fuoco secondario
Spazio - Salto
E - Per usare/ arrampicarsi
R - Ricarica arma
1/8 - Per cambiare arma
F - Torcia elettrica

■ **Casa** Sierra/Vivendi
■ **Requisiti** Pentium4 1,8 GHz, 256 MB RAM, 353 MB HD, Scheda 3D 64 MB

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Selezioniamo la voce **Programmi\Starbreeze Studios\The Chronicles of Riddick - EFBB Demo\Uninstall** dal menu di Avvio e proseguiamo. Scegliamo di eliminare anche profili e partite salvate per rimuovere ogni traccia del gioco dal nostro sistema.

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

**Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00, oppure mandare una E-Mail all'indirizzo: cd_gmc@ futureitaly.it e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione dei driver aggiornati.
Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.**

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sul computer e giocare i nostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

**Cliccando sul pulsante "Demo" avremo accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterremo una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lanceremo l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.**

Ben sette gli shareware presenti questo mese sul CD. Grazie a *Break Quest* ci divertiremo con una versione un po' modificata e aggiornata di un vecchio classico, il mai dimenticato *Breakout*, mentre *Cosmic Bugs* ci ripropone uno stile di gioco ispirato al bellissimo *Qix*. Se preferiamo cimentarci con degli sparatutto, dovremmo dare un'occhiata a *Zzed* o a *Crimsonland*, mentre se siamo di indole riflessiva, *Kasparov Chessmate* potrebbe essere il gioco che fa per noi.

La sezione Utility ci offre i programmi indispensabili per giocare e sfruttare appieno il contenuto di CD e DVD, come WinZip, WinRAR e l'ultima versione di Adobe Acrobat Reader. DrTCP è un programma in grado di migliorare la performance del collegamento ADSL. Tra le Utility, vi è anche Trucchi GMC, fondamentale per rintracciare tutte le gabole disponibili per i nostri giochi preferiti.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troveremo gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Come sempre, sia sul CD, sia sul DVD allegati alle rispettive edizioni della rivista, è presente una vasta collezione di tutte le soluzioni pubblicate fino a oggi sulle pagine di GMC, per aiutare tutti i giocatori in difficoltà. Se nemmeno questo supporto fosse sufficiente a risolvere i nostri problemi, non resta che dare un'occhiata nella sezione Utility, dove troveremo il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole per cavarsela in qualsiasi situazione.

**L'intera sezione dei Mod sul CD, questo mese, è stata dedicata al gioco allegato: *Rainbow Six 3 Raven Shield*.
Oltre all'indispensabile manuale e alle copertine, troveremo anche un paio di Mod per modificare la fisica del gioco, nuove uniformi per vestire i nostri uomini, l'esclusiva mostrina di GMC per le partite in Rete, una collezione di mappe e l'ultima versione dell'essenziale software anti-cheat PunkBuster.**

Per motivi di spazio, sul CD 3 dei demo non è stata compresa una sezione dedicata ai video, ma sul DVD trovano posto quelli di *Act of War*, di *EverQuest II: The Bloodline Chronicles*, di *Juiced*, di *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* e di *SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo*.

GUIDA AL DVD

Il DVD è presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 Euro

Se non vi basta il CD-ROM demo, all'interno del fantastico DVD troverete i seguenti contenuti speciali.

DEMO

1944: BATTLE OF THE BULGE
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
Il nuovo gioco strategico in tempo reale di Monte Cristo si focalizza sull'offensiva delle Ardenne portata dai tedeschi sul fronte occidentale nel 1944. Il demo di *1944: Battle of the Bulge* consente di sperimentare una missione single player della suddetta campagna.

CREATURE CONFLICT THE CLAN WARS
P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
Il demo esclusivamente multiplayer dell'originale e "fumettoso" strategico *Creature Conflict* consente a un massimo di 4 giocatori di sfidarsi su un paio di pianeti, via LAN o a turni sullo stesso PC.

DOMINATION
PIII 750 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
Questo demo si riferisce all'espansione stand-alone di *Massive Assault* chiamata *Domination* e include un paio di scenari, una missione completa e una selezione di tutorial.

FIRE CAPTAIN BAY AREA INFERNO
PIII 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
Sviluppato da Monte Cristo, il demo di *Fire Captain: Bay Area* consente di giocare un'infuocata missione con cui prendere confidenza con i pompieri e le loro attrezzature.

IMPERIAL GLORY
P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
In questo demo possiamo saggiare le potenzialità del multiforme RTS sviluppato da Pyro Studios, ricostruzione delle battaglie campali e navali dell'Europa degli inizi del XIX secolo, condita da un'interessante sezione gestionale a turni.

REPUBLIC: THE REVOLUTION
PIII 800, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
Il controverso simulatore strategico/politico *Republic. The Revolution*, concepito dalla mente geniale del grande Demis Hassabis, può essere "assaggiato" in parte della sua originale complessità grazie a questo demo temporizzato distribuito da Eidos.

S.C.S. DANGEROUS WATERS
PIII 550 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
Il demo di *S.C.S. Dangerous Waters*, gioco recensito su questo stesso numero di GMC a pagina **118**, permette di apprezzare la profondità strategica di questa simulazione di combattimento aeronavale, grazie a due missioni giocabili a bordo di un elicottero e di un sottomarino.

STILL LIFE
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
La versione dimostrativa dell'avventura grafica horror edita da Microids consente di compiere i primi passi tra i meandri del gioco.

THE BARD'S TALE
PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
Il demo include un livello "montano" di *The Bard's Tale*, un GdR/azione che, rifacendosi a un classico del passato, punta più sull'umorismo dei dialoghi e delle situazioni di gioco, che sulle rare gesta eroiche del protagonista: un bardo sarcastico e disincantato.

TRACKMANIA SUNRISE
PIII 500 MHz, 64 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
La versione finale del demo del gioco di guida sviluppato da Nadeo offre due competizioni classiche giocabili sia in singolo, sia in multiplayer, più altre bizzarre modalità tutte da scoprire.

UNIVERSAL COMBAT: A WORLD APART
P4 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
Il secondo demo dedicato a *Universal Combat: A World Apart*, eclettico strategico spaziale in cui si possono intraprendere diverse carriere militari, comprende quattro nuovi scenari da esplorare.

PATCH

ACT OF WAR: DIRECT ACTION V.1B
Direttamente da Atari, la prima patch ufficiale per *Act of War: Direct Action* corregge alcuni bug di gioco, oltre ad aggiungere una comoda funzionalità replay.

BROTHERS IN ARMS V1.02
Prima patch in assoluto per *Brothers in Arms*, aggiorna il gioco alla versione 1.02, migliorando sensibilmente il supporto sia al gioco online, sia a quello via LAN.

COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR V.1.03
La versione italiana della patch per l'espansione *Zero Hour* di *Command & Conquer: Generals* corregge alcuni fastidiosi bug e aggiunge 12 mappe multigiocatore nuove di zecca.

FOOTBALL MANAGER 2005 V.5.0.3
Installando la patch **nodata.exe** aggiorniamo semplicemente il famoso manageriale calcistico alla versione 5.0.3, mentre selezionando quella denominata **data.exe** provvediamo anche a modernizzare il database con tutti i trasferimenti dei calciatori avvenuti tra i club dopo l'uscita del gioco.

MVP BASEBALL 2005 ROSTER UPDATE 1
Tutti i fan del baseball targato EA troveranno in questa patch ufficiale i roster delle squadre aggiornati al mese di febbraio di quest'anno.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 V.1.2
Prima patch sviluppata da EA per il suo gioco di corse clandestine, elimina alcuni noiosi crash di sistema e incrementa le prestazioni in alta risoluzione delle schede video NVIDIA 6800.

NEVERWINTER NIGHTS (ED ESPANSIONI) V1.65 ITA
Tre patch relative a *Neverwinter Nights* e alle sue due espansioni, *Shadows of Undrentide* e *Orde dal Sottosuolo*, che aggiornano i relativi software originali in italiano alla versione 1.65.

OBSCURE V1.1
Oltre ad aggiornare *Obscure* alla versione 1.1, la patch risolve i problemi legati all'utilizzo delle DirectX 9.0 rilevati su alcuni sistemi Windows XP.

PRO RUGBY MANAGER 2 V.1.06
Prima patch ufficiale per il manageriale di rugby di Cyanide Studio, migliora la fluidità delle partite risolvendo alcuni piccoli bug che le zavorravano.

SID MEIER'S PIRATES! V.1.01
Una graditissima patch, che si "limita" a correggere una miriade di bug, da quelli grafici a quelli riguardanti il gameplay.

STARCRAFT V1.12B
Il classico *Starcraft* non è stato abbandonato dai suoi sviluppatori, che continuano a sviluppare patch per migliorare e rinnovare l'esperienza di gioco mediante un costante aggiornamento delle mappe.

STARCRAFT: BROOD WAR V.1.12B
Direttamente da Blizzard, l'ultima patch per *Starcraft: Brood War* aggiunge notevoli miglioramenti alla gestione delle partite, oltre a ridisegnare gran parte delle mappe di gioco.

WARCRAFT III THE FROZEN THRONE V.1.1B
L'aggiornamento alla versione italiana numero 1.18 risolve le imprecisioni grafiche e di bilanciamento di alcune unità.

WARCRAFT III V1.18
Blizzard continua a supportare il suo campione d'incassi, correggendo bug e aggiungendo funzionalità all'editor di gioco.

ADD ON

DOOM 3 – MAPPE
Questo mese, nella sezione Mod dedicata al capolavoro di id Software troviamo *Map Learning beta 001* (tre livelli single player amatoriali ancora da

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

ottimizzare), *Map GW dm1* (una mappa deathmatch zeppa di claustrofobici corridoi) ed *Evil Empire Map Pack* (tre mappe deathmatch ispirate agli scenari di *Medal of Honor* e *Return to Castle Wolfenstein*). Per installare le mappe, decomprimiamo i relativi archivi nella cartella d'installazione del gioco **Programmi\Doom 3\base**.

■ HALF-LIFE 2 – MAPPE SINGLE PLAYER & DEATHMATCH

La sezione Mod per *Half-Life 2* contiene una vastissima selezione di mappe deathmatch e single player. Per inserirle correttamente, ricordiamo che il percorso d'installazione standard per le mappe deathmatch è **Programmi\Valve\Steam\SteamApps*account*\half-life 2 deathmatch\hl2mp\maps**, mentre per quelle single player è **Programmi\Valve\Steam\Steamapps*account*\half-life 2\hl2\maps.**

■ HALF-LIFE 2 BULLSQUID MOD 2

Premendo F1 o F2 si materializzano rispettivamente un Bullsquid o un Houndeye, creature che selezionano e attaccano le proprie prede secondo priorità e modalità particolari. Decomprimiamo l'archivio in **Programmi\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods**, quindi selezioniamo il Mod dall'interfaccia Steam (Altri Giochi).

■ HALF-LIFE 2 CTF BETA12

L'ultima versione, decisamente più stabile rispetto alla alpha del mese scorso, della modalità Capture the Flag di *Half-Life 2*. Cliccando sull'eseguibile **hl2ctf_beta12_full.exe** facciamo partire il programma d'installazione automatica, poi selezioniamo il gioco dall'interfaccia Steam.

■ HALF-LIFE 2 ENHANCED BETA 2.0

Un Mod che potenzia l'arsenale a disposizione, aggiungendo modalità di fuoco extra a quelle originali. Decomprimiamo l'archivio in **Programmi\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods**, quindi selezioniamo il Mod dall'interfaccia Steam (Altri Giochi).

■ HALF-LIFE 2 GARRY'S MOD 7A (+ SAVES)

L'ultima versione dell'acclamato Mod di Garry, guarnita con un tris di salvataggi. Nel corso del gioco, premiamo il tasto **Q** per materializzare ogni genere di oggetto. Clicchiamo sull'eseguibile per far partire il programma d'installazione automatica, quindi selezioniamo il Mod dall'interfaccia Steam.

■ HALF-LIFE 2 GARRY'S NINE TENTHS MOD

In questa variante del Garry's Mod, lo scopo è di accumulare più oggetti possibile nella propria base, cercando di non farseli rubare o rompere dall'avversario. Decomprimiamo l'archivio in **Programmi\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods**, quindi selezioniamo il Mod dall'interfaccia Steam (Altri Giochi).

■ HALF-LIFE 2 HDR-BLOOM

Un Mod che consente di giocare *Half-Life 2* con il cosiddetto "effetto HDR Bloom" attivato, un filtro visivo che rende l'impatto grafico del titolo ancora più acceso e vibrante. Decomprimiamo l'archivio, quindi lanciamo l'installer **HL2_RBHDR_Setup.exe**.

■ HALF-LIFE 2 MINIMOD V1

Questo piccolo Mod aggiunge un menu di gioco (richiamabile con il tasto **Q**) che rende disponibili cheat per non preoccuparsi più di armi, munizioni e salute. Decomprimiamo l'archivio in **Programmi\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods**, quindi selezioniamo il Mod dall'interfaccia Steam (Altri Giochi).

■ HALF-LIFE 2 PROJECT22

Un Mod che consente di sfidarsi online in partite deathmatch con una selezione di armi interamente rinnovata. Decomprimiamo l'archivio in **Programmi\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods**, quindi selezioniamo il Mod dall'interfaccia Steam (Altri Giochi).

■ HALF-LIFE 2 SOURCEFORTS V1.2.1

Un Mod in cui due squadre si costruiscono un fortino accumulando gli oggetti sparsi sulla mappa, per poi confrontarsi una contro l'altra. Decomprimiamo l'archivio in **Programmi\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods**, quindi selezioniamo il Mod dall'interfaccia Steam (Altri Giochi).

■ HALF-LIFE 2 STRIDER MOD 0.31

L'ultima versione del Mod che consente di salire a bordo di uno Strider e sterminare i nemici dall'alto. Lanciamo l'installer **stridermod031fullInstaller.exe** e avviamo il gioco dall'interfaccia Steam.

■ HALF-LIFE 2 SUBSTANCE MOD 0.84

La versione full, aggiornata e non limitata al gioco single player, del "sostanzioso" Mod presentato sul DVD del numero scorso di GMC. Lanciamo l'eseguibile **hl2substancefull084.exe** e avviamo il gioco dall'interfaccia Steam.

■ HALO 2 PER HALO CE MOD

Grazie a *Halo CE* (*Halo Custom Edition*), alcuni volenterosi stanno ricostruendo *Halo 2* su PC, concentrandosi soprattutto sullo sviluppo delle mappe multiplayer e sulla replica esatta delle armi originali. Naturalmente, è obbligatoria l'installazione preliminare di *Halo CE*.

■ FILE PER LAND OF MISTS PER NEVERWINTER NIGHTS

Land of Mists è un progetto italiano di mondo persistente per *Neverwinter Nights* ispirato all'ambientazione "Ravenloft" di "Dungeons & Dragons". Per giocare e usufruire di tutte le caratteristiche dello shard dobbiamo possedere l'espansione *Shadows of Undrentide*, oltre naturalmente al *Neverwinter Nights* originale e ai file contenuti sul DVD di questo mese. Nella sezione patch del DVD troviamo i relativi aggiornamenti alla versione 1.65. Per saperne di più: **www.landofmists.it**.

■ MOD PER WING COMMANDER PRIVATEER REMAKE

Un piccolo Mod per rendere questo remake ancora più fedele al *Privateer* originale. Decomprimiamo l'archivio **privateer mod hud10.zip** e sostituiamo semplicemente i file a quelli originali.

■ NATURAL SELECTION V.3.0 PER HALF-LIFE

Un Mod che miscela sapientemente elementi d'azione in prima persona e strategia in tempo reale, aggiungendo tra l'altro nuove mappe, texture e potenziamenti per il caro vecchio *Half-Life*. Lanciamo l'eseguibile **ns_install_v3.exe** per installare il Mod automaticamente.

■ OPERATION PEACEKEEPER PER BATTLEFIELD VIETNAM

Tante aggiunte e modifiche riguardanti le mappe e l'arsenale di gioco, oltre al restyling di alcune texture e modelli poligonali. Facciamo doppio clic sull'eseguibile auto-installante **opk016_full.exe**.

■ PESMANIA SUPERPATCH 2004/2005 PER PRO EVOLUTION SOCCER 4

Aggiorniamo il capolavoro calcistico di Konami in tutti i suoi elementi (stadi, squadre, eccetera) al mese di febbraio 2005. Scompattiamo l'archivio .rar, sostituiamo i file **0_text.afs** e **1_text.afs** agli originali contenuti nella cartella **Programmi\KONAMI\Pro Evolution Soccer 4\dat**, quindi eliminiamo il file opzioni originale e sostituiamolo con quello nuovo. Si consiglia caldamente di applicare la patch su una versione del gioco appena installata.

■ RED DAWN PER VIETCONG

Sviluppato direttamente da Pterodon, l'add on ufficiale *Red Dawn* per *Vietcong* include sette nuove mappe multiplayer, una missione in singolo, temi musicali inediti e tutti i livelli pubblicati nei precedenti aggiornamenti. Una volta decompresso l'archivio, lanciamo l'eseguibile auto-installante e seguiamo le istruzioni a video.

■ SWAT MOD BETA V.0.2 PER CALL OF DUTY

Nuove modalità, mappe e armi per *Call of Duty*, grazie a questo interessante Mod. Facciamo doppio clic sull'eseguibile auto-installante **swat_v02_installer.exe** per goderci il gioco modificato.

■ TOTAL REALISM V.S.2 PER ROME: TOTAL WAR

Un Mod che rende più accurate e fedeli le battaglie di *Rome: Total War*. Per installarlo, lanciamo semplicemente l'eseguibile **rometotalrealism_vS.2.exe**. Attenzione: per funzionare, questo Mod necessita della **patch 1.2** di *Rome: Total War*.

■ WORLD OF WARCRAFT CHARACTER PLANNER

Una utility che unisce la praticità di un elaborato character planner per pianificare abilità e talenti dei personaggi, alle funzionalità di un atlante del mondo di gioco recante l'indicazione della posizione di tutti i negozi.

SHAREWARE

Oltre agli shareware presenti sul CD demo, l'edizione DVD offre una vera chicca per videogiocatori di lungo corso: *Wing Commander Privateer Remake 1.0*. Trattasi dell'adattamento software per i computer moderni dell'episodio appartenente alla storica saga di *Wing Commander* dedicato all'esplorazione, al commercio e al combattimento spaziale. Per installarlo, clicchiamo sull'eseguibile **privateer1.0.exe** e seguiamo le istruzioni a video.

VIDEO

La sezione video di questo mese è particolarmente ricca, visto che oltre ai filmati di *Act of War* e *EverQuest II: The Bloodline Chronicles*, propone i rombanti video motoristici di *Juiced*, *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* e *SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo*.

GIOCO COMPLETO RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD

L'anno è il 2005, ma i nemici della Seconda Guerra Mondiale non sembrano ancora sconfitti, e la squadra Rainbow torna in azione!

COME GIOCARE

Rainbow Six 3 Raven Shield è un gioco interamente in italiano. Per partire nella maniera più rapida possibile, basta inserire il CD 1 e seguire passo per passo le semplici istruzioni del box **Installazione di *Rainbow Six 3 Raven Shield***. Il gioco, però, è molto complesso, quindi vi consigliamo vivamente di leggere questa guida o il manuale. Installate, poi, la **Patch** (presente sul CD 3 dei demo e sul DVD), che aggiorna il gioco alla versione alla 1.60 e risolve alcuni piccoli problemi, soprattutto con il materiale aggiuntivo.
A questo proposito, sia nella versione CD sia in quella DVD di GMC sono presenti diverse espansioni che modificano la fisica (i Mod) e l'aspetto (le skin delle truppe speciali) di *Rainbow Six 3 Raven Shield*, oltre a tantissime mappe realizzate dagli appassionati di tutto il mondo. Se volete giocare partite multiplayer via Internet, è importante installare anche la patch Punkbuster, presente sempre sul CD 3 e sul DVD.

INSTALLAZIONE DELLA PATCH

Nonostante sia consentito giocare a *Raven Shield* senza utilizzare alcun aggiornamento, consigliamo vivamente d'installare la patch che porta la versione da 1.0 a 1.6. In questo modo, potrete installare senza problemi tutte le mappe aggiuntive e gli extra che trovate nell'apposita sezione del CD 3 e del DVD. Farlo è molto semplice. Andate nella cartella **Dati\Patch\Raven Shield** e cliccate due volte sull'icona **RVSPatch_1.0_To_1.60_ITA**. Seguite passo per passo il processo d'installazione e aspettate che termini. A questo punto, riuscirete a installare senza problemi tutte le altre espansioni.

Rainbow Six 3 Raven Shield è una riuscita sintesi tra un gioco tattico e un titolo d'azione.

INSTALLAZIONE DI *RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD*

Come operazione preliminare all'installazione di *Rainbow Six 3 Raven Shield* chiudete tutti i programmi eventualmente attivi. Quindi, inserite il CD numero 1 del gioco nel lettore e aspettate che parta automaticamente il programma d'installazione. Nel caso ciò non dovesse avvenire, andate nel menu Risorse del Computer e cliccate due volte sull'icona del CD. Una volta apparso il menu d'installazione, cliccate su **Installa *Raven Shield*** per cominciare il processo. Il gioco richiede che le librerie DirectX siano almeno alla versione 8.1. Nel caso il vostro PC fosse dotato di una versione più recente rispetto alla 9.0, cliccate **No** quando vi verrà richiesto di aggiornarla, altrimenti selezionate **Sì** e proseguite. Superata questa fase, cliccate su **Avanti** per procedere all'installazione del gioco vero e proprio. Accettate i termini del contratto di licenza, cliccando sull'apposita opzione, e selezionate **Avanti**. Il programma vi chiederà di scegliere tra due tipi d'installazione Completa (2 GB di spazio su disco fisso occupato) e Minima (1,7 GB, ma i filmati resteranno sul CD). Scegliete l'opzione che preferite e proseguite. Infine, decidete la directory in cui intendete installare il gioco (se desiderate cambiarla, cliccate su **Sfoglia**) e confermate con **Avanti** per avviare il processo di copia dei file. Quando vi verrà richiesto, inserite il CD 2 e cliccate su **Ok** per terminare l'installazione. Al termine della copia dei file, potrete decidere se leggere il file Readme, che contiene alcune informazioni preliminari, e anche di installare Adobe Acrobat 5, programma necessario per consultare il manuale sul vostro PC. A questo punto, vi verrà proposto di registrare il prodotto (opzione non obbligatoria). Selezionate il Paese e la lingua utilizzando i menu a scorrimento ("Italy" e "Italian" sono quelli preselezionati) e cliccate su **Continua** per passare attraverso i vari menu. Potete interrompere il processo in qualsiasi momento selezionando **Annulla**. Cliccate su **Fine** per completare l'installazione di *Raven Shield*.

I CONTROLLI PRINCIPALI

Raven Shield si basa su un sistema di controllo che prevede l'utilizzo combinato dei tasti W, A, S, D e del mouse per muovere il personaggio. Anche il resto della mappatura base dei pulsanti (comunque personalizzabile) è abbastanza intuitiva. Sono comunque moltissimi i tasti cui è assegnato un comando.

CONTROLLI MOVIMENTO
W – Per avanzare
S – Per indietreggiare
A – Camminata laterale a sinistra
D – Camminata laterale a destra
Q – Inclina la testa a sinistra
E – Inclina la testa a destra
X – Per abbassarsi
C – Per alzarsi
Tasto destro del mouse – Per correre
CTRL+mouse – Per mantenere una posizione di corsa inclinata

CONTROLLI ARMA
Z – Per ricaricare
1 – Arma primaria
2 – Arma secondaria
3 – Oggetto 1
4 – Oggetto 2
B – Per cambiare intensità di fuoco
Tasto sinistro del mouse – Fuoco primario
ALT – Fuoco secondario
Maiusc – Zoom
6 – Inventario

CONTROLLI ORDINI
J – Codice Go Alfa
K – Codice Go Bravo
L – Codice Go Charlie
, – Codice Go Zulu
F – Regole d'ingaggio
N – Waypoint successivo
H – Cambia stato d'attesa di tutte le squadre
R – Cambia stato d'attesa della squadra
T – Attiva/disattiva cecchinaggio

CONTROLLI AZIONI
Rotella mouse su – Apertura graduale della porta
Rotella mouse giù – Chiusura graduale della porta
Tasto centrale del mouse – Per sfondare la porta
Spazio – Azione
S – Visuale notturna
PgSu – Squadra successiva
PgGiù – Squadra precedente
Fine – Membro successivo
Home – Membro precedente
G – Mappa
è – Zoom mappa in avanti
+ – Zoom mappa indietro
7 – Menu operativo

CONTROLLI MULTIPLAYER
Tab – Attiva/disattiva menu In-Game
Y – Chat globale
U – Chat di squadra
F4 – Strumento disegna
V – Preregistra messaggi
F3 – Per aprire il menu voti

ALTRI CONTROLLI
**** – Console
F2 – Per scorrere mira automatica
F12 – Per catturare uno screenshot
F1 – Mostra HUD completo

REQUISITI DI SISTEMA

La configurazione minima per giocare a *Raven Shield* consiste in un Pentium III 800 MHZ, 128 MB di RAM (256 per XP), una scheda 3D da 64 MB compatibile con DirectX 8.1b e con supporto Transform & Lighting, 1,7 GB di spazio su HD e le librerie DirectX aggiornate alla versione 8.1 (nel CD del gioco è presente la 9). Tuttavia, questo sistema non consente di spingere *Rainbow Six 3* ai massimi livelli. Per chi desideri raggiungerli, la redazione di GMC consiglia un P4 da 2,2 GHz con almeno 512 MB RAM, una scheda 3D da 128 MB compatibile DirectX 9, una scheda audio in grado di supportare il Creative Labs EAX Processing (in modo da migliorare considerevolmente la qualità audio), 2 GB su HD e una connessione Internet (meglio a Banda Larga) per giocare in multiplayer online.

DISINSTALLAZIONE DI *RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD*

Per rimuovere completamente dal vostro PC *Raven Shield* avete due possibilità principali. La prima è quella di andare, partendo dal desktop, nel menu **Programmi\Red Storm Entertainment\RavenShield** e selezionare l'opzione **Disinstalla Raven Shield**. La seconda, invece, consiste nell'inserire il CD 2 del gioco e cliccare sull'opzione **Disinstalla**.

COPERTINE E MANUALE

Sul CD 3 e sul DVD di GMC potete trovare le copertine da stampare (nella directory **Dati\Mod\Raven Shield\Cover**). Inoltre, coloro che avessero acquistato la versione DVD possono estrarre la copertina e girarla: troveranno quella di *Raven Shield*, che potrà essere così catalogato più facilmente. Il manuale, invece, può essere consultato in formato PDF (previa installazione del programma Acrobat Reader) esplorando il CD 1 o il CD 2 fino alla cartella **Support\Manual\Italian**. Abbiamo inserito il manuale anche all'interno del CD 3 dei demo e del DVD, nella cartella **Dati\Mod\Raven Shield\Manuale**.

In Rete si possono trovare tantissime mappe aggiuntive realizzate dagli appassionati.

PROBLEMI INASPETTATI?

In caso doveste riscontrare dei problemi con l'installazione di *Rainbow Six 3 Raven Shield*, sia per quanto riguarda il gioco, sia per le patch o i vari contenuti aggiuntivi, fate pure riferimento al Forum del sito di GMC http://forum.gamesradar.it. Selezionate il canale Games Contact in cui troverete un'apposita sezione dedicata al gioco del mese, chiamata GMC – Gioco Completo Allegato.

GIOCARE A *RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD*

Raven Shield necessita di un'accurata pianificazione della missione che si sta per affrontare. Occorre scegliere quali uomini schierare in campo, decidere come si debbano muovere e quali azioni debbano compiere. Per tutte le missioni della modalità campagna, soprattutto al livello di difficoltà più basso, è consentito limitarsi a caricare un piano predefinito cliccando sull'apposita icona nella parte bassa dello schermo: troverete tutto pronto e potrete anche cominciare a capire come muovervi nei menu pre-partita. Se giocherete con una delle tante mappe aggiuntive contenute nel CD 3 e nel DVD, nella directory **Dati\Mod\Raven Shield\Mappe**, dovrete invece fare tutto voi. Non vi resta, quindi, che leggere attentamente i due box **Impostare le proprie squadre** e **Pianificare una missione**, senza scordare che sarete sempre liberi di consultare il manuale in versione PDF presente sui CD del gioco e sul CD 3 e DVD di GMC.

IMPOSTARE LE PROPRIE SQUADRE

Raven Shield è un gioco a squadre, anche quando viene affrontato da soli. Prima di ogni missione, infatti, è necessario stabilire quanti e quali devono essere i soldati da schierare sul campo di battaglia, scegliendo tra i 29 disponibili. Le squadre, tre al massimo (indicate con i nomi Rossa, Verde e Oro), possono essere composte da un numero di uomini tra l'uno e il quattro, con un limite di otto soldati complessivamente. In sostanza, si possono schierare sia due team da quattro uomini, sia due da tre più uno da due, ma anche tre squadre da un solo uomo. Il nostro consiglio è quello di impiegare sempre il numero massimo di membri, con due o tre team secondo i casi.
Non tutti i soldati, però, sono uguali. Ciascuno di essi è rappresentato da otto caratteristiche principali e, secondo quella in cui eccelle, è catalogabile sotto una specifica categoria. **Assalto** indica un militare abile con tutte le armi (eccettuato il fucile di precisione). **Ricognizione**, invece, è la qualifica che va a coloro che sanno spostarsi furtivamente senza farsi rilevare. **Cecchino** è il soldato che sa sparare con precisione utilizzando il fucile. **Demolizioni** indica chi sa piazzare e disinnescare esplosivi, mentre **Elettronica**, per finire, è la categoria in cui rientrano gli uomini in grado di gestire al meglio i dispositivi tecnologici. Esistono membri di Rainbow fortemente specializzati, in grado di rivestire bene solo uno di questi ruoli. Altri, invece, hanno ottimi livelli di abilità in più di un parametro. Altri ancora non eccellono in nulla, ma sanno fare un po' di tutto. Per schierare delle squadre vincenti è necessario avere ben chiaro quali uomini utilizzare. Se la missione è specificatamente un blitz armi in pugno, impiegate pure tutti gli assaltatori possibili. Se, invece, ci sono situazioni più complicate (come quando ci si trova di fronte a terroristi ben addestrati e con ottime difese), è necessario puntare su soldati abili anche in altri compiti. Un buon sistema per capire in che modo vadano orientate le proprie scelte è quello di caricare un piano predefinito (leggete il box **Pianificare una missione**) e vedere quali soluzioni vengano proposte.
Scelti gli uomini, resta da determinare il loro equipaggiamento. Ogni soldato può portare con sé un'arma principale e una secondaria (ciascuna con accessori extra come proiettili speciali, mirini e caricatori più grandi), oltre a due oggetti scelti tra i tanti disponibili. Il menu di selezione è abbastanza intuitivo (lo analizziamo nel box **L'Interfaccia selezione squadra**) e ricco d'informazioni utili. Valutate attentamente i cinque parametri che caratterizzano le armi (**distanza**, **danno**, **precisione**, **stabilità**, **ripresa**) per decidere quali sfruttare, e leggete le specifiche dei tipi di proiettile disponibili e degli accessori. Oltre all'equipaggiamento, ciascun soldato deve essere dotato di una corazza. Quelle più leggere proteggono di meno, ma consentono movimenti migliori, mentre quelle pesanti appesantiscono notevolmente: elementi che vanno tenuti in considerazione.
Un metodo per snellire questo lunghissimo processo, oltre a quello di caricare un piano predefinito, è di utilizzare le freccine di fianco agli oggetti per assegnarli a tutti i membri della squadra. Una volta impostati i team, passate alla fase di pianificazione, per decidere come affrontare le difficoltà proposte dalla mappa.

Passate da una categoria di soldato all'altra.

Qui potete vedere chi compone ciascuna squadra.

Potete scegliere sia l'arma primaria, sia il suo equipaggiamento.

Navigate tra le informazioni relative ai soldati.

Ogni uomo ha delle statistiche particolari.

Ogni divisa ha un livello di pesantezza e protezione.

Anche l'arma secondaria e gli oggetti extra sono molto importanti.

Scelto un equipaggiamento, potete assegnarlo all'intera squadra.

PIANIFICARE UNA MISSIONE

Uno degli aspetti più complessi di *Raven Shield* è la pianificazione necessaria prima dello svolgimento di ogni missione. A parte la modalità **lupo solitario**, tutte le altre non possono essere affrontate senza decidere in che modo far muovere le proprie squadre sul terreno di gioco. Le 15 missioni della modalità **campagna** hanno la possibilità di essere intraprese caricando un piano predefinito. Avrete modo di farlo sia cliccando sull'apposita icona nella parte bassa dello schermo, sia selezionando l'opzione **vai alla stanza pianificazione**, dato che così facendo si aprirà automaticamente una finestra di dialogo che vi chiederà se volete selezionare un piano. In genere ce ne sono due disponibili: quello normale, che privilegia una tattica d'infiltrazione, e quello denominato **action**, che si basa principalmente sullo scontro a fuoco con i terroristi. Il nostro consiglio è di scegliere un piano e osservarne la struttura, in modo da capire cosa significhino i simboli che appaiono sullo schermo (per una rapida visone dei comandi, date un'occhiata al box **l'interfaccia pianificazione**).
Per prima cosa, cercate d'impratichirvi con la lettura della mappa. Cliccando sul tasto **?** in basso a destra potrete visualizzare la legenda, che comprende, articolati in cinque menu, i simboli che indicano tutto quello che appare sulla pianta (dagli oggetti alle azioni possibili). Quindi, imparate a muovervi al suo interno utilizzando i tasti W, A, S, D per gli spostamenti, **Q** ed **E** per le rotazioni, **R** e **F** per lo zoom e **X** e **C** per passare da un livello all'altro (potete anche utilizzare i comandi a video, ma quelli da tastiera sono più rapidi).
Lo scopo principale della pianificazione è coordinare i movimenti e le azioni delle tre squadre, attraverso dei nodi chiamati **waypoint**. In pratica, attraverso questi punti cardine si determina il percorso (come in quel gioco in cui si uniscono i puntini per formare una figura), e in occasione di ciascuno si può indicare al team di compiere una determinata azione. Tramite la coordinazione del lavoro delle squadre (al massimo tre: **Rossa**, **Verde** e **Oro**) dovrete cercare di raggiungere gli obiettivi richiesti dalla missione, che in parecchi casi vi obbligheranno a perlustrare l'intera mappa, a eliminare tutte le minacce e a salvare gli ostaggi.
Il punto di partenza per ogni squadra è il **punto d'inserzione** (un evidente quadrato rosso). Cliccate sopra di esso per cominciare a impostare un piano, quindi su un altro punto dello schermo per indicare il primo **waypoint**. Bastano questi due per provare a impostare tutte le opzioni consentite dal menu di pianificazione. Armatevi di santa pazienza e verificatele passo dopo passo con le istruzioni qui di seguito.
Cliccate con il tasto destro sul **waypoint** per far apparire un menu a tendina che indica quali possono essere le opzioni del **waypoint** stesso. **Normale** significa che la squadra non avrà nessun atteggiamento in particolare. Se selezionerete **Pietra miliare**, invece, il team vi segnalerà via radio di aver raggiunto quel determinato **waypoint** (ne potete indicare 10 per ciascuna squadra). Le opzioni **alfa**, **bravo** e **charlie** indicano che la vostra squadra, prima di proseguire, aspetterà il segnale prestabilito in quel punto (il cosiddetto **codice-go**). **Cancella**, infine, eliminerà semplicemente il **waypoint**.
Per qualsiasi tipo di **waypoint** sono disponibili diverse azioni (cliccate sulle frecce a destra), che indicano cosa deve fare la squadra una volta che l'avrà raggiunto. **Nessuno**, fa sì che il team si comporti normalmente, mentre **frammentazione**, **flash**, **gas** e **fumogena** indicano alla squadra controllata dalla CPU di lanciare una granata di quel tipo (e potete decidere anche il punto dove farlo). Esistono anche altri due tipi di azione. **Cecchino** è disponibile solo nei **waypoint** denominati **codice-go** (**alfa**, **charlie**, **bravo** e **zulu**), in cui, cioè, la squadra resta in attesa di un ordine da parte del giocatore. Grazie a questo comando, potrete indicare al team di sparare a qualsiasi bersaglio abbia sotto tiro (con il tasto **T**). **Breccia**, invece, è un'azione che si può ordinare solo in prossimità di una porta e indica al team di sfondarla e di entrare rapidamente.
I **waypoint** sono collegati tra loro da una linea, che può essere di diversi tipi secondo il modo in cui la squadra deve passare tra l'uno e l'altro. Per indicarlo, cliccate con il tasto destro sul simbolo che si trova circa a metà della linea e appariranno tre opzioni: **assalto** (un mitra) indica che la squadra ingaggerà qualsiasi nemico, **infiltrazione** (una pistola con silenziatore) che lo farà utilizzando esclusivamente armi silenziose, **ricognizione** (un binocolo) che si limiterà a rispondere al fuoco avversario. Per ciascuna di esse, potrete scegliere la velocità di avanzamento: **blitz** (di corsa), **normale** (al passo) e **cauto** (in posizione accucciata e sdraiata), sempre cliccando sulle frecce. La mole di comandi per la pianificazione può spaventare i meno coraggiosi e – lo ammettiamo – non è certamente facile padroneggiare al meglio le varie opzioni. Cercate, comunque, di analizzare i piani predefiniti, come già accennato, e di sfruttare anche le possibilità offerte dal comando **3D** (in basso a sinistra), che permette di visualizzare quello che la vostra squadra può vedere in un determinato punto (cliccate all'interno della finestra per ruotare il punto di vista).
Pianificare, insomma, è abbastanza difficile. Solo l'esperienza, l'attenta lettura della mappa e la pazienza porteranno alla realizzazione di piani efficaci. Una sfida dura, certo, ma è proprio questo l'aspetto che rende tanto soddisfacente *Raven Shield*, al punto che potete anche decidere di non giocare direttamente la missione ma solo di fare sì che l'Intelligenza Artificiale segua il vostro piano, e vedere come va a finire (un'opzione attivabile nell'ultima schermata prima di giocare). La maggior parte delle mappe extra che trovate sul CD 3 e sul DVD (o che scaricherete da Internet), inoltre, non hanno piani d'azione predefiniti: è tutto nelle vostre mani.

Tenete premuto il tasto sinistro e muovete il mouse per ruotare il punto di vista.

Le lettere indicano i punti codice-go.

Utilizzate questi comandi per muovervi nella mappa.

Le cinque legende consentono di interpretare al meglio la mappa.

Potete indicare ai cecchini dove sparare.

I pallini permettono di passare da una squadra all'altra.

Questo è un punto d'inserzione.

Potete verificare passo passo il piano della vostra squadra, come se fosse un filmato.

Cliccate qui per visualizzare la finestra 3D.

Decidete quali percorsi visualizzare contemporaneamente.

Cancellate i waypoint.

LA MODALITÀ CAMPAGNA

Sono ben 15 le missioni da portare a termine nella modalità di gioco principale, tutte legate tra loro da una trama credibile e articolata. Per concluderle, conterete su ben 29 soldati super addestrati e provenienti da tutti i paesi del mondo: sono i membri della squadra Rainbow. Naturalmente, ciascuno di loro ha le proprie caratteristiche, per cui dovrete scegliere molto attentamente quali mandare sul "campo di battaglia" (a questo proposito, fate riferimento al box **Impostare le proprie squadre**). Il grosso rischio, nella modalità **campagna** è quello di perdere pedine importanti strada facendo. In *Raven Shield*, infatti, i soldati non sono degli immortali, ma possono restare feriti tra una sortita e l'altra o addirittura diventare indisponibili nel caso fossero colpiti a morte durante un'azione. Siate, quindi, molto cauti sia nelle vostre scelte iniziali (a volte non è il caso di schierare sempre i più forti), sia nell'accettare l'esito di una missione. Perdere un uomo fino alla fine del gioco, infatti, potrebbe essere fortemente controproducente, mentre a volte rappresenterà un sacrificio inevitabile. Tenete presente che ogni soldato non disponibile viene rimpiazzato da una riserva, anche se molto più debole e inesperta.

GIOCARE DA SOLI

Oltre alla modalità **campagna**, esistono delle missioni extra che possono essere giocate singolarmente e che fanno storia a sé. Per accedervi, basta cliccare su **Missione** nella schermata iniziale. Apparirà un elenco di tutte le mappe installate, sia quelle originali, sia quelle extra, con quattro opzioni di gioco differenti:

Missione addestramento: Si tratta di giocare il livello come se fosse un allenamento della modalità **campagna**, con le stesse caratteristiche in termini di nemici e difficoltà.
Lupo solitario: Scegliete un solo uomo tra quelli a disposizione e cercate di arrivare vivi al punto di estrazione nell'ambito di una missione disperata. Potete scegliere quanti terroristi affrontare (da 5 a 35).
Caccia ai terroristi: L'obiettivo è quello di eliminare tutti i nemici presenti sulla mappa. Anche in questo caso, è possibile selezionarne il numero. Inoltre, dovrete eseguire un'opera di pianificazione come se si trattasse di un livello normale.
Salvataggio ostaggi: In questo caso, dovrete portare in salvo gli ostaggi presenti sul terreno di gioco, sfidando i nemici (di cui potrete decidere il numero) che vi aspettano nella mappa e pianificando la missione.

Le mappe ufficiali prevedono tutte queste modalità, mentre quelle extra, in certi casi, ne supportano solo alcune. Vi basterà evidenziare, nel menu di selezione, la mappa che v'interessa per sapere quali sono.

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD IN AZIONE

Questo è il soldato che state controllando.

I pallini pieni e vuoti indicano lo stato dei membri della vostra squadra.

Qui sono indicati l'arma che state utilizzando, le munizioni e il tipo di fuoco.

Questa icona indica il vostro stato o l'operazione che state per attivare.

Potete tenere sotto controllo anche lo stato delle altre squadre.

I PRIMI PASSI NEL GIOCO

Il nostro vivissimo consiglio è di completare tutte le missioni del menu **addestramento** (selezionabile dalla schermata iniziale), dato che vengono spiegate molto bene tutte le operazioni principali, con cui potrete fare pratica missione dopo missione.
In ogni caso, il primo impatto con *Raven Shield* è molto simile a un normale sparatutto. Non lasciatevi ingannare e ricordate che non solo avete altri uomini al seguito, ma anche una o due squadre che combattono insieme a voi. Potete passare da un soldato all'altro (anche se non dovesse morire, ma solo per utilizzare un equipaggiamento differente) con i tasti **fine** e **home**, mentre da un team all'altro con **PgSu** e **PgGiù**. Non sempre è necessario farlo: molto dipende dallo svolgimento della missione e dallo stato di salute dei vostri uomini, che potete tenere sempre sotto controllo grazie ai simboli che appaiono sullo schermo.
Nei panni del leader del vostro team (che è sempre quello che comandate) impartirete tutti gli ordini. È possibile farlo, nella maggior parte dei casi, attraverso la pressione del tasto **spazio**.
Nella parte centrale dello schermo, in basso, appare infatti un'icona che cambia secondo il punto che state inquadrando con il mirino. Se è un punto orizzontale raggiungibile, premendo **spazio** ordinerete alla squadra di dirigersi verso di esso, se è una porta di aprirla (e potrete anche indicare se gettare una bomba), se è un ostaggio o un terrorista di metterlo in sicurezza ammanettandolo. Molto importanti sono anche i **codici-go**, che permettono di eseguire ordini prestabiliti, mentre con il tasto **r** indicherete ai vostri compagni di squadra di fermarsi o di seguirvi.
Alcuni consigli. Nelle missioni iniziali cercate di mandare avanti vostri compagni, che spesso vedranno prima di voi eventuali minacce e le elimineranno. Cercate, poi, di muovervi in gruppo, in modo tale da avere sempre la copertura degli altri componenti del team. Infine, abbiate pazienza: spostatevi piano, restando dietro eventuali ripari, e sbirciate dagli angoli per vedere meglio i nemici. Loro saranno quasi invisibili e letali: voi dovrete esserlo di più.

IL MULTIPLAYER

Come già accennato, *Raven Shield* vanta anche un'eccellente modalità multiplayer, che può contare su una vasta comunità di appassionati. Prima di tutto, assicuratevi di aver installato la patch 1.60. Dopodiché, lanciate il gioco e cliccate su **multiplayer** nel menu principale. Nella schermata seguente potrete selezionare due modalità di gioco principali: **server LAN** e **server Internet**. Cliccate su quest'ultima (è quella che analizziamo meglio in questa sede, ma le indicazioni sono pressoché identiche per la LAN) per aprire l'elenco dei server disponibili: apparirà una finestra che vi chiederà di effettuare il log-in inserendo il nome utente e la password. Per farlo, dovete essere registrati su **www.ubi.com**. Se non lo siete, collegatevi al sito direttamente dalla finestra di dialogo cliccando su **crea profilo**. Dovrete creare un account sul sistema di gioco online di Ubisoft, indicando il vostro nickname, password, nome, cognome e una e-mail valida.
Una volta ottenuto l'accesso ai server, apparirà un lungo elenco di partite disponibili, elencate per **nome**, **ping**, **tipo di partita**, **modalità** e **mappa**. Inoltre, sotto la lettera **L** vedrete quali partite sono bloccate da una password, mentre sotto la **P** quelle che richiedono l'utilizzo di **PunkBuster**, un'opzione anti cheater e quitter che vi consigliamo d'installare selezionando il programma d'installazione dalla cartella **Dati\Mod\Raven Shield\PunkBuster** del CD 3 e del DVD. Le sessioni aperte sono tantissime, ma possono essere scremate spuntando le voci **filtro** nella parte bassa dello schermo, fino a individuare una cerchia più o meno ristretta di quelle che interessano maggiormente. Ce ne sono sia di tipo competitivo, con due squadre che si sfidano tra loro, sia cooperativo, in cui i giocatori combattono contro i terroristi.
Scelta la partita, cliccate su **unisciti**. A questo punto, vi verrà chiesto il codice di attivazione che trovate sulla parte posteriore della custodia del CD 1 e del DVD (secondo la versione di GMC acquistata). Inseritelo e cominciate a giocare, ricordando che non vi muovete più con delle squadre completamente ai vostri ordini, ma con altri giocatori umani. Se volete, potete anche indossare la **mostrina di GMC** (contenuta nella directory **Dati\Mod\Raven Shield\uniformi\Mostrine**), selezionabile nelle opzioni dopo averla copiata nella cartella **armpatch**.
Naturalmente, avete anche la possibilità di organizzare una sessione voi stessi, cliccando su **crea** nella schermata iniziale. In questo caso, potrete configurare tutti i parametri disponibili, scegliere il tipo di mappa e anche la skin con cui le truppe devono scendere in campo. A questo proposito, ricordate che ne trovate di aggiuntive nei contenuti extra del nostro CD 3 demo e DVD (**Dati\Mod\Raven Shield\uniformi\Divise**).

LE MAPPE AGGIUNTIVE

All'interno del CD 3 e del DVD, nella cartella **Dati\Mod\Raven Shield\Mappe**, è possibile trovare una serie di mappe aggiuntive. Installarle è molto semplice, basta cliccare sul nome del file e seguire passo dopo passo le istruzioni sullo schermo. Non tutte supportano completamente le varie modalità di gioco (sia in singolo, sia in multiplayer), ma potrete scoprirlo rapidamente attraverso il menu di selezione. La maggior parte di esse non crea problemi con la traduzione in italiano, sia per i testi, sia per il parlato. Solo in alcuni casi abbiamo notato delle frasi che restano in lingua straniera, ma che non influiscono in alcun modo sulla comprensione della missione.

COME AGGIORNARE LE SKIN

Per modificare le uniformi base occorre utilizzare l'**editor** di *Raven Shield*, un programma complesso e difficile da padroneggiare. Tuttavia, se progettare una mappa completa è una vera impresa (ma qualcuno, applicandosi, potrebbe riuscirci, grazie anche ai tutorial che si trovano su internet, come quelli presso il sito **www.rvsmaps.com** in lingua inglese), inserire le nuove skin non è impossibile, a patto di seguire con attenzione le istruzioni riportate di seguito.
Per installare una nuova skin dovete sostituirne una predefinita. La scelta di quest'ultima cambia secondo i casi. Vediamo insieme quello delle uniformi **USMC-Desert**. Innanzitutto, decomprimete sul desktop il file **usmc_des** che trovate nel CD 3 e nel DVD, nella cartella **Dati\Mod\Raven Shield\uniformi\Divise**, e otterrete le nuove skin da installare. A questo punto, dal menu **Programmi** selezionate prima **Red Storm Entertainment**, quindi **Raven Shield** e infine **Editor di mappe di Raven Shield**.
Una volta lanciato il programma, dovrebbe aprirsi automaticamente la finestra **Textures** (in caso contrario, attivatela selezionando dal menu **View** il comando **Show Texture Browser**). Selezionate **File\Open** e aprite il file **R6Characters_T.utx** (di cui vi consigliamo di fare immediatamente un copia di sicurezza).
Cliccate sul tasto **All** nella parte superiore sinistra, in modo da visualizzare tutte le skin, quindi scorretele fino a individuare quella denominata **MediumGreenCamo** e selezionatela. Andate nel menu **File** e selezionate **Import**. Andate nella cartella che avete decompresso prima e selezionate il file **R6RMediumGreenCamo.tga**. Nella finestra di dialogo che apparirà, impostate la voce **compression** esattamente come nella skin originale (in questo caso, **DXT3**. La potete leggere sotto la skin al termine del nome).
A questo punto, cliccate su **ok** e salvate. Ripetete lo stesso processo per il file **R6RhelmCamo**, in modo da sostituire anche l'elmetto pesante. Come già accennato, siete liberi di ripetere lo stesso procedimento per tutte le skin extra disponibili. La regola fondamentale è che la divisa originale che andrete a sostituire deve avere lo stesso nome del file .tga che costituisce la nuova skin (e che troverete nelle cartelle di ciascuna divisa extra).
Sembra complesso, ma in realtà, una volta compreso, è abbastanza semplice. Ricordate che non potrete tornare automaticamente a una situazione di partenza. Per farlo, sarà necessario sostituire il file modificato **R6Characters_T.utx** con la copia di sicurezza che vi avevamo consigliato di eseguire.

IL MATERIALE EXTRA

Nel panorama dei giochi online, la serie *Rainbow Six* riscuote notevole successo. Esistono moltissimi siti e forum che permettono di scaricare materiale extra e di incontrare formidabili clan per entusiasmanti sfide in Rete. Nel CD 3 e nel DVD abbiamo raccolto buon parte di queste espansioni, siano esse mappe aggiuntive, Mod o skin particolari. Il nostro consiglio è di provarle tutte. Non dimenticate, prima di farlo, di aggiornare il gioco utilizzando la patch, come descritto nel box **Installazione della patch**.

COME FUNZIONANO I MOD

Nel CD 3 e nel DVD, all'interno della directory **Dati\Mod\Raven Shield\Mod**, sono stati inseriti dei Mod che permettono di modificare alcuni aspetti di *Raven Shield*. Ecco come si applicano:

Havok Karma: È un Mod che modifica la fisica dei terroristi, facendo sì che i loro corpi cadano in maniera più realistica una volta colpiti. Per attivarlo, selezionate **havokkarma.zip** per scompattare i file. Copiate, quindi, il file **ragdoll.ka** nella cartella in cui avete istallato *Raven Shield* (quella predefinita è **C:\Programmi\Red Storm Entertainment\Raven Shield\karmadata**). Rispondete **sì** quando vi verrà chiesto di sostituire il file originale e il gioco sarà fatto.

Ragdoll 4 full: Questo file ha lo stesso scopo del precedente. Andate nella cartella **Dati\Mod\Raven Shield\Mod** del CD 3/DVD ed eseguite le medesime operazioni partendo dal file **ragdoll4full.zip**. I due file non possono essere impiegati contemporaneamente.

STAR WARS BATTLEFRONT 2

Una delle sorprese del mondo online dello scorso anno punta al raddoppio, questa volta spade laser incluse!

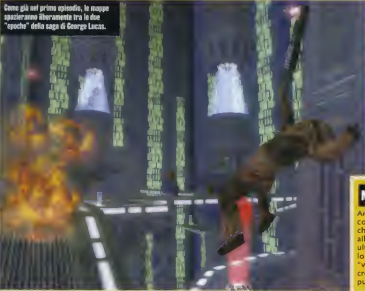
Le furiose battaglie nello spazio rappresenteranno uno dei punti di svolta di questo seguito.

SCATENEREMO FOLLI SFIDE ONLINE A *STAR WARS BATTLEFRONT 2* PERCHÉ:

- Sarà possibile usare i cavalieri Jedi, seppur in maniera limitata.
- Saranno presenti nuove mappe a obiettivi articolati.
- 16 scenari inediti, tra cui l'assalto alla nave della principessa Leila!
- Si combatteranno battaglie spaziali come in *X-Wing VS TIE Fighter*.

SVILUPPATORE	PANDEMIC STUDIOS	GENERE	SPARATUTTO ONLINE
CASA	LUCASARTS	INTERNET	WWW.LUCASARTS.COM

DATA DI USCITA AUTUNNO 2005

Come già nel primo episodio, le mappe spazieranno liberamente tra le due "epoche" della saga di George Lucas.

In certe mappe, le due squadre coinvolte competeranno per ottenere un preciso risultato.

MORTE ALLA MORTE NERA!

Anche se LucasArts non l ha ancora confermato ufficialmente, sembrerebbe che una delle mappe sarà ambientata all'interno della Morte Nera. Ignoti ulteriori dettagli su quale sia precisamente lo scenario che ci accoglierà, ma questa "voglia" di prima trilogia (nel senso cronologicamente reale del termine) non può che farci piacere!

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Pandemic Studios

Provenienza: Los Angeles

Nati nel: 1996

Storia: Il passato ha visto i Pandemic Studios dare vita a titoli interessanti come *Dark Reign 2* sotto etichetta Activision e *Full Spectrum Warrior* edito da THQ. Si tratta, inoltre, di un team non dedicato esclusivamente al mondo PC, ma che ha anche sviluppato giochi per console, tra cui ricordiamo *Mercenaries*. Sono, naturalmente, stati anche responsabili della creazione del primo *Star Wars Battlefront*, con ogni probabilità riconosciuto come il loro titolo di punta.

Li conosciamo per: *Battlezone II, Dark Reign 2, Army Men RTS, Full Spectrum Warrior, Star Wars: Battlefront.*

IN un mondo dove *Battlefield 1942* aveva realizzato la perfetta integrazione, perlomeno parlando di giochi online, tra azione a piedi e a bordo di mezzi, molti tentarono di percorrere la stessa strada, sfruttando però ambientazioni diverse. Uno dei cloni più riusciti (e perdonateci il sottile gioco di parole), fu proprio *Star Wars: Battlefront*, che aggiungeva a una meccanica navigata e ben gradita un background di successo come quello di Skywalker e compagni.

"SARANNO PRESENTI UNA CLASSE JEDI E LE BATTAGLIE SPAZIALI"

Una volta tanto, però, non è stato solo il nome il segreto del successo, ma anche una solida struttura di gioco e un design dei livelli decisamente accattivante, per merito dell'ottimo lavoro svolto da Pandemic Studios. Era quindi abbastanza scontato l'annuncio di un seguito che sembra promettere ben più di una semplice espansione limitata a qualche mappa inedita.

Battlefront 2 seguirà le orme del suo predecessore spaziando liberamente tra le due epoche temporali della saga, con una lieve, prevedibile preferenza per gli scontri che vedremo nell'ormai imminente "Episodio III". I fan della prima trilogia non si disperino, però: uno dei livelli sarà uno scenario tanto amato quanto mai "vissuto" in forma digitale, l'assalto degli Imperiali alla corvetta corelliana della principessa Leila, con tanto di azione di sfondamento da parte dei primi per superare le difese ribelli. Lacrime di nostalgia a parte, *Battlefront 2* ha ben altre interessanti frecce nel suo arco per convincere tutti gli appassionati della sua qualità, non ultima la decisione di variare le meccaniche di gioco abbandonando in parte l'abusato sistema dei "punti di controllo". In certe mappe, infatti, le due squadre dovranno competere per raggiungere un preciso obiettivo: nel caso già citato, per esempio, il compito dei ribelli sarà di scortare Leila e i due droidi alle scialuppe di salvataggio, mentre gli Imperiali dovranno ovviamente impedire la fuga della Principessa.

Se già questa può suonare come una novità interessante, la presenza di una classe "Jedi" e di battaglie spaziali rappresenta sicuramente la vera svolta di questo seguito. La conferma viene dagli stessi programmatori di Pandemic che affermano: "tutto ciò che vi aspettereste da un Jedi (inclusi i seguaci del Lato Oscuro), ci sarà". Non vediamo l'ora di poter visitare, memori dei duelli a suon di spade laser in *Jedi Knights*, le arene online sotto queste vesti, pur se la loro disponibilità sarà soggetta a modalità di gioco e situazioni particolari (una mossa che riteniamo molto saggia). Chi ha giocato il primo *Battlefront* sicuramente ricorderà le sfide aeree di Bespin, una situazione che questo sequel amplierà esponenzialmente portando gli scontri direttamente nello spazio e includendo anche possenti Incrociatori stellari con tanto di "interni". Insomma, si potrà vivere l'ebbrezza di un vero dogfight (molto arcade, in realtà) e contemporaneamente partecipare a un abbordaggio per "eliminare le fastidiose torrette di quella nave", in uno scenario su grande scala che, irrimediabilmente, richiederà anche un gran numero di giocatori.

ATTENDERE PREGO!

***Battlefront 2* è in lavorazione sin dalla fine del primo titolo e dovrebbe vedere la luce questo autunno.**

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN QUINDICI PAGINE

Prima di mettere in mostra all'E3 i videogiochi che detteranno il ritmo del nostro divertimento nei prossimi mesi, gli sviluppatori si sono dati appuntamento a San Francisco per la Game Developers Conference. GMC c'era. In un altro continente, Codemasters ha presentato le prime immagini di *TOCA Race Driver 3*. GMC c'era. Poi Atari ha svelato il nuovo *The Matrix*. GMC c'era. Quando i Cosacchi se la sono vista con Napoleone... No, lì non c'eravamo.

A cura di **Primoz Skulj**

MEETING DI SVILUPPATORI

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2005

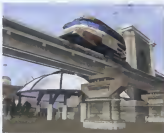
San Francisco, gli sviluppatori discutono e si confrontano sul futuro dei videogiochi.

VERRÀ un giorno in cui *Half-Life 2* sarà uno sparatutto superato. Tutti noi sappiamo che questa è la dura legge dei videogiochi e a maggior ragione lo sa Dean Lester, direttore generale di tutto ciò che riguarda la grafica, la tecnologia videoludica e l'interfaccia di Windows.

Confermando quanto già detto da J. Allard durante altre conferenze della GDC, Lester ha sottolineato che il futuro dei videogiochi sarà centrato sulle immagini in alta risoluzione e sull'esperienza online. In quest'ultimo caso, i numeri parlano chiaro: nel 2004 i profitti derivanti dal gioco online per PC hanno eguagliato a quota 2 miliardi di dollari la cifra ricavata dalla vendita di titoli offline. Per il 2009, almeno stando alle parole di Lester, ci dobbiamo aspettare un giro d'affari di 9 miliardi di dollari, di cui ben 6 relativi all'online. Sempre parlando del futuro, il direttore generale ha affronto la questione XNA, ribadendo l'impegno con cui Microsoft sta lavorando a una piattaforma di sviluppo unificata per i giochi PC e console. A tal proposito, Lester ha parlato, senza fare nomi, di un titolo Take Two attualmente in fase di creazione, il cui frame rate è stato raddoppiato proprio mediante l'adozione degli strumenti di XNA.

> **"Il futuro dei videogiochi sarà online e in alta risoluzione"**

La qualità grafica fa la differenza, così come la praticità di utilizzo che dovrebbe scaturire dalla tecnologia "Tray and Play" ("tray" nel senso del "carrello" del lettore DVD), ovvero dalla possibilità di inserire il DVD di un gioco nell'apposito drive e di spassarsela subito, liberi da fasi di installazione e da conflitti tra driver. Allettante il futuro! Anche quello prospettato da Will Wright (mente di *The Sims*), che sempre alla GDC ha presentato il suo *Spore* (simulazione "totale" di cui possiamo leggere a pagina 144 del presente numero). Tra gli altri volti noti che hanno fatto capolino all'appuntamento di San Francisco meritano una menzione speciale Peter Molyneux e Warren Spector. Il primo ha mostrato i progressi di *Black & White 2* e ha aperto una piccola finestra su *The Movies* (il gioco in cui si sarà impegnati nella gestione di una casa di produzione cinematografica). Il secondo, invece, si è presentato alla conferenza in veste di capo del nuovo team di sviluppo Junction Point Studios. Sul gioco in lavorazione nella base di Austin (Texas) vige il massimo riservo, ma alcuni indizi stimolano congetture ardite: *Junction Point* è il titolo di un GdR fantascientifico di Looking Glass, che fu cancellato nel 1997 e al quale, insieme a Spector, lavorò anche Art Min, oggi vice presidente di JPS.

Altri due titoli che delineano prospettive allettanti per i mesi a venire sono *Scarface* e *Imperator*. Del gioco d'azione di Radical piace soprattutto il fatto che si riallacci alla scena conclusiva dell'omonimo film, mentre del MMORPG di Mythic appassiona l'idea di fondo della vicenda: l'Impero Romano non è mai finito, anzi, ha superato il nostro tempo e allungato i suoi potenti tentacoli sul futuro dell'umanità!

Il presupposto alla base di *Imperator* è semplice: l'Impero Romano non si è mai estinto.

IN QUESTO NUMERO

In *Black & White 2* si vestiranno i panni di una divinità della guerra o di un Dio della pace.

GIOCO DI GUIDA

TOCA RACE DRIVER 3

Codemasters muove i primi pistoni della sua serie ad alta velocità.

Con i suoi otto anni di onorato servizio nel cofano, *TOCA* rappresenta ormai uno dei principali punti di riferimento per i piloti virtuali. Il nuovo episodio, atteso sugli scaffali per la prossima stagione invernale, proporrà una serie esagerata di classi motoristiche (tra cui Gran Turismo, fuoristrada e vetture d'epoca) in cui mettere alla prova la propria abilità al volante. La carriera sarà l'elemento portante del gioco, in quanto permetterà di vestire i panni di un pilota impegnato a scalare le classifiche delle classi minori, per ricavarsi uno spazio nelle competizioni che contano. Per esempio, nel caso delle vetture a ruote scoperte, sarà necessario partire con i go-kart e passare poi alle formule 1.000, BMW e 3, prima di esordire nella scuderia BMW Williams della Formula 1. *TOCA Race Driver 3* esalterà le capacità simulative del motore di gioco creato da Codemasters, lavorando in particolare sui fattori legati alla temperatura delle gomme e del motore, oltre che sul consumo del carburante e sul bilanciamento dei pesi delle vetture.

I danni vengono renderizzati con un'esagerazione di effetti speciali e risultano decisivi per l'esito delle competizioni.

Anche il sistema di danneggiamento dei bolidi sarà sottoposto a una revisione completa e, per la prima volta nella storia della serie, verrà gestito dall'apposito Terminal Damage Engine.

Data di uscita: Inverno 2005
Internet: www.codemasters.com

AZIONE

THE MATRIX PATH OF NEO

Atari e Warner Bros. si cimentano con la Matrice.

In un cinema berlinese, Dave Perry ha presentato alla stampa il suo nuovo titolo per Atari, il seguito di *Enter The Matrix*. Più che un seguito, si tratta di una rivincita, come ha sottolineato il responsabile di capolavori indiscussi come *MDK*. Difatti, *The Matrix: Path of Neo* sarà (nei suoi desideri) tutto quello che non è stato lo sfortunato *Enter The Matrix* (che nel maggio del 2002 su GMC ha raggiunto a stento la sufficienza). Innanzitutto, il protagonista sarà Neo in persona; inoltre, ora che sono usciti gli ultimi due episodi della trilogia, il team di Perry non deve evitare i temibili "spoiler": tutti sanno che succede nel mondo di "Matrix". Il fondatore di Shiny ha sottolineato che il finale sarà diverso da quello dei film. Siamo sicuri che dal cilindro di Dave vedremo saltar fuori qualcosa che sarà migliore del discusso terzo film dei fratelli Wachowski!

Data di uscita: Fine 2005
Internet: www.atari.com

AZIONE/GDR

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Preferite fare i buoni o i cattivi?

Arriva direttamente da Microsoft l'annuncio relativo alla pubblicazione in versione PC di *Fable*, già titolo Xbox di notevole successo. Il gioco creato da Lionhead, del maestro Peter Molyneux, è un capolavoro di grafica e giocabilità, basato su un eccellente equilibrio di azione e GdR. Come è facile intuire dal titolo, l'edizione per Windows sarà arricchita da contenuti assenti nell'originale per console, tra cui nuove armi, corazze e regioni tutte da esplorare. Inoltre, *The Lost Chapters* sarà più ricco per quanto concerne la trama, che resterà comunque basata sulle gesta di un personaggio gestito dal giocatore nelle diverse fasi della sua vita (dalla giovinezza alla vecchiaia). Le scelte compiute durante le numerose missioni influiranno sullo sviluppo morale del protagonista: difendere i mercanti dai banditi sarà un buon inizio per percorrere le strade del bene, mentre dedicarsi ai furti e agli omicidi non potrà che macchiare la coscienza... e far crescere sulla testa del personaggio un bel paio di corna!

Per sopravvivere in *Fable* è indispensabile sviluppare l'indole guerriera del protagonista.

Data di uscita: Autunno 2005
Internet: www.microsoft.com/games/fable

PILLOLE

PANZER ELITE ACTION
I carri armati sono i protagonisti del nuovo gioco sviluppato da Zootfly e atteso per la fine del 2005 con etichetta JoWooD. Si tratta di un titolo ad alto tasso di azione, nel quale bisognerà combattere nei panni di tre comandanti carristi (tedesco, russo e americano) impegnati su altrettanti scenari della Seconda Guerra Mondiale: fronte orientale, battaglia di Stalingrado e sbarco in Normandia.

CODENAME: PANZERS PHASE II
Ancora carri armati della Seconda Guerra Mondiale, ma questa volta con un piglio più tecnico, visto che il secondo episodio della serie *Codename: Panzers* è un vero e proprio gioco di strategia in tempo reale. Atteso per il mese di giugno, *Phase II* impegnerà i giocatori in Africa, Europa meridionale e nei Balcani, mettendoli ai comandi delle forze Alleate, di quelle dell'Asse e della resistenza jugoslava.

BEACH VOLLEY HOT SPORTS
Dopo il discreto successo di *Lega Volley Femminile 2004*, Idoru torna alla pallavolo con un gioco dedicato all'estate. Il campionato preso in considerazione è, infatti, quello italiano di beach volley, da vivere in tutta la sua spettacolarità sia nella modalità in singolo, sia in quella multiplayer. Il motore grafico è lo stesso utilizzato per il titolo indoor, arricchito per l'occasione dalle animazioni realizzate dalle atlete professioniste Paola Paggi e Barbara De Luca.

RENDERWARE ALL'UNIVERSITÀ
Electronic Arts e Criterion Software hanno deciso di fornire gratuitamente alle università che ne faranno richiesta il kit di sviluppo RenderWare, da utilizzare per corsi di studio di grafica e game design. Le istituzioni interessate al prodotto devono fare domanda

GIOCO DI RUOLO/STRATEGIA

SPELLFORCE II: BLEND OF PERFECTION

Gli incantesimi da soli non bastano a vincere, ci vuole anche la strategia.

La zuffa tra il titano e gli orchi volanti mette in evidenza la qualità dei dettagli di *Blend of Perfection*.

In un recente comunicato stampa, JoWooD ha dato l'annuncio del seguito di *SpellForce*, al secolo *Blend of Perfection*. Il gioco combinerà l'evoluzione del personaggio in stile GdR con la possibilità di controllare gli eserciti, che è invece una caratteristica propria del genere RTS. Durante la fase di combattimento, il protagonista sarà aiutato da cinque diversi personaggi eroici, che potranno essere evocati in prossimità di particolari monumenti e che assumeranno forme più poderose man mano che ci si addentrerà nella vicenda. Gli scenari, ampi e dettagliati, verranno attraversati dal giocatore alla guida di una delle tre fazioni disponibili (Alleanza della Luce, Orde del Caos, Fratellanza delle Tenebre) e dovranno essere sfruttati per gettare le basi evolutive dell'esercito. Per quanto concerne gli aspetti da GdR, *SpellForce II* si segnala soprattutto per le cento e più abilità con cui si definiranno le caratteristiche del proprio alter ego digitale. Oltre che per venire a capo della modalità in singolo, il corretto sviluppo del protagonista si renderà utile durante gli scontri multiplayer, da affrontare nell'opzione Versus o in quella cooperativa.

Data di uscita: Fine 2005
Internet: www.jowood.com

STRATEGIA IN TEMPO REALE

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

Gli eserciti fanno la guerra, gli eroi la differenza.

Dopo i fasti di *Empire Earth* e di *Empires*, il team di sviluppo Stainless Steel Studios torna a calcare i campi di battaglia degli strategici in tempo reale con un'epopea ambientata nell'antichità. Quattro saranno i principali imperi a disposizione del giocatore (persiano, greco, romano ed egiziano) e altrettante le civiltà minori (cartaginese, assira, babilonese e barbara). Come impone la tradizione strategica, le immagini trasmesse dal monitor saranno uno spettacolo di architetture magnificenti e di centinaia di soldati che se le daranno di santa ragione. In *Rise & Fall* saranno presenti più di 80 unità differenti e non mancheranno strumenti bellici "sofisticati", come elefanti e torrioni per l'assedio. Fin qui, un RTS di qualità comunque conforme alla tradizione. Ma ecco il tocco di classe: otto eroi storici da controllare mediante l'apposita visuale in terza persona. Giulio Cesare, Cleopatra, Ramses e Alessandro Magno – solo per citare i più famosi – aggrediranno il campo di battaglia con le loro armi e abilità speciali, imponendo al gioco un'impronta action a dir poco innovativa.

Il motore di grafico Titan 3D è l'evoluzione di quello già visto all'opera in *Empire Earth*.

Data di uscita: Inverno 2005
Internet: www.stainlesssteelstudios.com

AZIONE

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Nei videogiochi, non ci sono limiti alla sofferenza!

I nemici saranno controllati da un nuovo modello di Intelligenza Artificiale.

Dopo avere riscritto i canoni del videogiocare horror con l'episodio originale di *The Suffering*, Midway si appresta a terrorizzare nuovamente il pubblico con il seguito, *Ties That Bind*. Il protagonista, Torque, è stato accusato dell'omicidio della moglie e dei suoi due pargoli; giustamente o ingiustamente, dipende dal finale sbloccato alla fine primo episodio. Grazie alla capacità di trasformarsi in una creatura mostruosa, il losco figuro è riuscito a scappare dal penitenziario in cui era rinchiuso e a raggiungere le strade di East Baltimore, scenario di apertura del nuovo capitolo. Il gioco dispone di tre diverse fasi iniziali, correlate ai finali di cui sopra, e propone una commistione di nemici vecchi e nuovi. Di questi ultimi, fa parte Caleb Blackmore, ovvero il manipolatore della vita di Torque, che peraltro potrebbe essere il vero responsabile dello sterminio della sua famigliola.

Con il preciso intento di soddisfare le richieste degli appassionati, lo sviluppatore Surreal ha provveduto a modificare alcuni aspetti della giocabilità, inserendo, per esempio, la mossa per l'accucciata del protagonista e aumentandone l'abilità nei salti.

Data di uscita: Autunno
Internet: www.midway.com

STRATEGIA IN TEMPO REALE

COSSACKS II NAPOLEONIC WARS

Tornano i Cosacchi, e questa volta scatenano le guerre di Napoleone.

Dedicato al periodo delle campagne di Napoleone, il seguito del popolare RTS storico *Cossacks* permetterà di guidare sui campi di battaglia del XVIII e XIX secolo le forze armate di sei nazioni: Francia, Inghilterra, Austria, Prussia, Russia e Egitto. Il motore grafico è ora in 3D e l'interfaccia utente è stata rinnovata così da consentire un controllo ancora più agevole delle truppe – un miglioramento benvenuto, visto che in battaglia si potranno schierare fino a 64.000 unità diverse! Un'altra modalità sarà la campagna strategica, partecipando alla quale si controlleranno le armate di una nazione su una mappa dell'Europa divisa in regioni, conducendo alleanze e guerre che saranno risolte con il motore tattico del gioco.

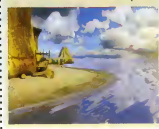
Data di uscita: Primavera
Internet: www.cossacks2.de

In *Cossacks II* potremo finalmente zoomare sulla mappa, in modo da abbracciare una porzione maggiore del campo di battaglia.

La campagna strategica consente di gestire le sorti di un'intera nazione, con un sistema di produzione, alleanze e scambi economici.

MYST V: END OF AGES

Dopo aver dato origine a *Myst* nel 1994, Cyan Worlds torna a occuparsi delle avventure di Yeesha e della sua famiglia sgangherata con il quinto episodio della saga. *End of Ages* utilizzerà un nuovo motore grafico e si avvarrà di un'interfaccia capace di combinare l'accessibilità del genere punta e clicca con le dinamiche di un vero ambiente tridimensionale. Tra le novità più interessanti, si segnala anche il sistema di riconoscimento della grafia, mediante il quale sarà possibile comunicare "a penna" con le creature presenti nel gioco.

Data di uscita: Autunno
Internet: http://myst5.ubi.com

PILLOLE

all'indirizzo e-mail renderware deployment@ea.com, specificando la destinazione d'uso del kit.

NUOVI TRACCIATI PER *GTR: FIA GT RACING CHAMPIONSHIP*
Atari ha annunciato che a breve sarà disponibile l'espansione *King of Ovals* per la simulazione di guida *GTR*. Il pacchetto, che verrà distribuito gratuitamente online, comprenderà tre nuovi circuiti ispirati ai classici ovali statunitensi e adatterà l'Intelligenza Artificiale dei piloti allo stile di guida richiesto dai nuovi percorsi ad alta velocità.

ESPANSIONE PER PC CALCIATORI 2005
Panini, l'azienda modenese famosa per le raccolte di figurine, sta ottenendo ottimi risultati con il gioco di calcio manageriale *PC Calciatori 2005* e ha deciso di distribuirne in forma gratuita un'espansione. L'aggiornamento comprende il database con i trasferimenti di gennaio 2005 e il campionato greco. Sono, inoltre, presenti le opzioni "Team of the Week" e "Team of the Year", che permettono di visualizzare gli atleti con le prestazioni migliori su base settimanale e annuale.

JOHN MILIUS PARTECIPA ALLO SVILUPPO DI *MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT*
Electronic Arts ha annunciato che John Milius sta lavorando alla sceneggiatura del prossimo episodio di *Medal of Honor*. Il regista è famoso per aver diretto pellicole quali "Un Mercoledì da Leoni" e "Alba Rossa", oltre che per aver collaborato con Francis Ford Coppola alla sceneggiatura di "Apocalypse Now". Dan Winters, Executive Producer di EA, si è dimostrato entusiasta della collaborazione: "*Medal of Honor* deve la sua reputazione ad azioni epiche e cinematografiche, e lo stesso vale per John Milius. Quindi il binomio è perfetto."

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La classifica di GMC, in collaborazione con il periodico Trade Interactive Multimedia

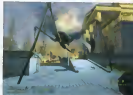
1 - World of Warcraft (Sierra)	MAR 05, 9
2 - The Sims 2: University (EA)	APR 05, 8
3 - Brothers In Arms: Road to Hill 30 (Ubisoft)	APR 05, 8 ½
4 - Star Wars KOTOR II (Activision)	MAR 05, 8 ½
5 - GTR – FIA GT Racing Game (Atari)	MAR 05, 9
6 - Star Wars Republic Commando (Activision)	MAR 05, 8 ½
7 - Half-Life 2 (Sierra)	NOV 04, 9
8 - Imperium RTC – Le Guerre Puniche (FX Interactive)	MAG 04, 8
9 - Act of War: Direct Action (Atari)	APR 05, 8
10 - Rome: Total War (Activision)	OTT 04, 9
11 - Football Manager 2005 (Sega)	NAT 04, 8
12 - Gothic II (JoWooD)	FEB 05, 8 ½
13 - The Settlers: L'Eredità dei Re (Ubisoft)	FEB 05, 7 ½
14 - The Sims 2 (EA)	OTT 04, 9
15 - Pro Evolution Soccer 4 (Konami)	GEN 05, 9
16 - Need for Speed Underground 2 (EA)	NAT 04, 8
17 - Doom 3 (Activision)	SET 04, 9
18 - SDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo (EA)	NAT 04, 8
19 - Sacred (FX Interactive)	AGO 04, 8
20 - Imperium – Le Grandi Battaglie di Roma (FX Interactive)	MAG 04, 8

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

Stati Uniti	Gran Bretagna
1. World of Warcraft	1. Championship Manager 5
2. The Sims 2: University	2. The Sims 2: University
3. The Sims 2	3. Brothers In Arms: Road to Hill 30
4. Brothers In Arms: Road to Hill 30	4. Silent Hunter III
5. Silent Hunter III	5. Football Manager 2005

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

HALF-LIFE 2 (Nov 04, 9)

È arrivato il seguito di una pietra miliare dei videogiochi ed entra a passo di carica tra i prodotti consigliati dalla redazione di GMC. Half-Life 2, infatti, ha mantenuto tutte le aspettative che si erano cumulate nei cinque anni richiesti dalla sua realizzazione e ha spostato, una volta di più, la frontiera degli sparatutto in soggettiva.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY (Feb 05, 8½)

Nel 2007, gli attacchi informatici stanno per destabilizzare l'equilibrio mondiale. Torniamo a vestire i panni di Sam Fisher e affrontiamo la minaccia con gli inseparabili visori multiuso e con qualche "gadget nuovo di zecca. Il successo continua ad arridere alla serie firmata da Tom Clancy.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 (Apr 05, 8½)

Brothers in Arms di Gearbox/Ubisoft è la sintesi migliore tra sparatutto 3D e tattica disponibile, al momento, su PC. Il suo punto di forza va cercato nell'approccio realistico alle fasi di combattimento, che consente di controllare un plotone di paracadutisti USA nella Seconda Guerra Mondiale.

PRO EVOLUTION SOCCER 4 (Gen 05, 9)

La simulazione di calcio firmata Konami torna sul manto erboso e domina in ogni settore. È stata inserita la punizione a due, l'arbitro è rappresentato e sono stati perfezionati anche tutti i tocchi, dal passaggio allo stop di petto. La Master League è più ricca e non mancano le sfide in rete locale o su Internet.

WORLD OF WARCRAFT (MARZO 05, 9)

Un MMORPG fantasy dai toni epici, che miscela in modo magistrale una smisurata quantità di azione e avventura con una struttura di gioco accessibile. Il fascino di un mondo coinvolgente e vivo, e la curva di apprendimento perfettamente bilanciata rendono *WoW* uno dei migliori GdR online per PC.

ACT OF WAR: DIRECT ACTION (Apr 05, 8)

Pur non portando innovazioni particolari tra gli RTS, il nuovo titolo di Atari conta su una trama di grande spessore (ideata da Dale Brown, uno dei maestri del techno-thriller), su filmati di stampo hollywoodiano, su un'ottima giocabilità e una buona longevità. Consigliato agli amanti del genere.

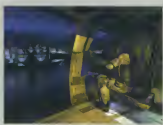
Uscirà quando sarà pronto

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	2006	● (verde)
Age of Empires III	Microsoft	Fine 2005	● (rosso)
Battle of Britain 2: Wings of Victory	GMX Media	Primavera	● (verde)
Bioshock	Irrational Games	Inverno	● (rosso)
Black & White 2	EA	Inverno	● (rosso)
BloodRayne 2	Terminal Reality	2005	● (arancione)
Boiling Point: Road to Hell	Atari	Giugno	● (verde)
Call of Cthulhu Dark Corners of...	Bethesda	2005	● (rosso)
Civilization IV	Fireaxis	2006	● (arancione)
Close Combat: First to Fight	Take Two	Giugno	● (verde)
Cold Fear	Ubisoft	Giugno	● (verde)
Commandos Strike Force	Eidos	2005	● (rosso)
Cossacks II: Napoleonic Wars	CDV	Giugno	● (verde)
Creature Conflict	Cenega	Primavera	● (verde)
Drake	Sierra	Inverno	● (arancione)
Duke Nukem Forever	Take Two	2005	● (rosso)
Dungeons & Dragons Online	Atari	2005	● (verde)
Dungeon Siege 2	Microsoft	Estate	● (verde)
Fahrenheit	Atari	Settembre	● (arancione)
F.E.A.R.	Sierra	Autunno	● (verde)
Freedom Force vs The Third Reich	Atari	Giugno	● (verde)
Ghost Recon 2	Ubisoft	Primavera	● (arancione)
GTA: San Andreas	Take Two	Giugno	● (verde)
Hellgate London	Namco	2006	● (arancione)
Hitman: Blood Money	Eidos	Primavera	● (rosso)
I Fantastici Quattro	Activision	2005	● (arancione)
Imperial Glory	Eidos	Primavera	● (verde)
Joint Task Force	Mithis	2006	● (arancione)
Juiced	Acclaim	Primavera	● (rosso)
Last War	Black Bean	Primavera	● (verde)
Legion II	Slitherine Software	2005	● (rosso)
Operation Flashpoint 2	Codemasters	2005	● (rosso)
Pathologic	Buka	Natale	● (arancione)
Quake IV	Activision	Fine anno	● (arancione)
Rebel Rider	Nobilis	Primavera	● (verde)
Ryzom	Jolt	Inverno	● (arancione)
Squadra Corse Alfa Romeo	Black Bean	Giugno	● (verde)
SDA: Middle Earth Online	Sierra	Inverno	● (arancione)
Settlers of Catan	Capcom	Inverno	● (arancione)
Singles: Get the Party Started	Koch Media	Inverno	● (verde)
Sniper Elite	Wanadoo	Inverno	● (verde)
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Estate	● (rosso)
Starship Troopers	Empire	Luglio	● (arancione)
Star Wars Battlefront 2	LucasArts	Autunno	● (verde)
Stronghold 2	Take Two	Primavera	● (verde)
Tabula Rasa	NC Soft	2005	● (arancione)
The Day After	Black Bean	Primavera	● (verde)
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Fine anno	● (arancione)
The Movies	Activision	Estate	● (arancione)
TOCA Race Driver 3	Codemasters	Inverno	● (arancione)
X2- Il Ritorno	Koch Media	Primavera	● (verde)

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono lenti e, a volte, non arrivano nemmeno.

F.E.A.R.
Monolith/Sierra

Ormai è ufficiale: il titolo di Monolith subirà un leggero ritardo nella tabella di marcia. Previsto inizialmente per la primavera, è stato posticipato all'autunno inoltrato. *F.E.A.R.* è un interessante sparatutto che promette ai giocatori un'esperienza "da paura". Nei panni di un componente dei corpi speciali, sarete chiamati a debellare la "solita" minaccia terroristica. Peccato che la vostra normale missione di salvataggio si trasformerà in un vero e proprio incubo, e vi troverete ad affrontare creature soprannaturali. Questa interessante commistione tra il genere degli sparatutto e l'horror potrebbe regalarci un titolo dalle forti tinte psicologiche e ricco d'azione e adrenalina. Per ora, la missione è posticipata.

BLACK & WHITE 2
Lionhead Studios/Electronic Arts

Dalla geniale mente di Peter Molyneux (nominato recentemente baronetto dell'Ordine dell'Impero Britannico) sta arrivando il seguito di *Black & White*. Il creatore di titoli leggendari quali *Populous*, *Dungeon Keeper* e l'ottimo *Fable* (che arriverà anche su PC) sta lavorando alacremente alla realizzazione di un nuovo capitolo della saga di *Black & White*. Sono attese importanti novità, quali la gestione di intere armate e le condizioni climatiche avverse che influenzeranno la giocabilità, oltre a creature magiche e incantesimi inediti.
Non è stata ipotizzata ancora una data ufficiale per l'uscita, la nostra speranza è che *Black & White 2* riesca a raggiungere gli scafali dei negozi entro l'estate.

News di Rete
Giochiamo in Rete

IPERTESTO

CLAMOROSA VITTORIA ITALIANA AGLI ECG!
In una manifestazione di spessore come gli European Cyber Games, il nostro Michele Esposito (in arte "DevilMC") ha conquistato il titolo in *Unreal Tournament 2004*! Autore di una prestazione a dir poco encomiabile, con una sola mappa persa in tutto il torneo, Michele ha vinto contro i favori dei pronostici, aggiudicandosi un assegno da 5.000 euro. Fra gli illustri eliminati ci sono anche la medaglia di bronzo e la medaglia d'oro di specialità degli scorsi WCG, vale a dire l'ucraino Chip e l'olandese Lauke! Nella pagina de "Il Futuro nell'Arena" (pag. 46) troverete un'intervista a DevilMC!
www.wcg-europe.org

WORLD OF WARCRAFT VOLA!
Oramai è possibile dirlo senza timore di smentite: il gioiello di Blizzard è destinato a lasciare un segno indelebile nel mondo dei MMORPG. A ulteriore conferma dell'enorme successo riscontrato dal titolo, è stata ufficializzata la vendita di ben 1,5 milioni di copie in tutto il mondo. E ciò senza considerare mercati potenzialmente vasti, come la Cina, che si trovano ancora in fase di beta-testing. Un risultato incredibile, che premia un progetto ambizioso e di qualità indiscutibile.
www.wow-europe.com/en

GAMESRADAR

www.gamesradar.it
Il magazine online curato dallo stesso team di GMC possiede anche un Forum, il punto di incontro con la redazione e con altri appassionati di videogiochi. Correte a pagina 16 per leggere le cronache di ciò che vi è successo questo mese!

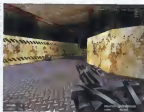
FUOCO AL FOSFORO!

UNA DELLE PIÙ INCREDIBILI APPLICAZIONI SHOCKWAVE MAI VISTE STUPISCE LA RETE...

LA moda di proporre semplici giochi utilizzabili via Internet è sempre più diffusa e le applicazioni in Flash e in Shockwave affollano la Rete ormai da anni.

Ciò nonostante, è evidente che i limiti del mezzo di espressione proposto da Macromedia non siano ancora stati svelati fino in fondo, e sono proprio le produzioni del calibro di *Phosphor Alpha* a dimostrarlo, rimettendo tutto in discussione.

Senza dubbio, i due tool Flash e Shockwave sono perfetti per trucchetti grafici "da sito Web" o per qualche applicazione interattiva estremamente stilizzata. Mai e poi mai, però, avremmo immaginato che fosse possibile realizzare tramite Shockwave un vero e proprio sparatutto 3D. E non uno sparatutto qualunque, bensì un prodotto dotato della grafica strabiliante che si ammira nelle immagini a contorno di questa pagina.

Il gioco di Rasterwerks, considerando i limiti delle applicazioni che gli danno vita, è semplicemente fantastico. Al di là degli inevitabili piccoli problemi, dei bachi e degli errori che affliggono ogni versione preliminare, *Phosphor Alpha* è la dimostrazione della mera potenza ancora inespressa dai software di Macromedia.

Il lavoro di Rasterwerks potrebbe aprire la via a un futuro affascinante.

Al momento, l'unico materiale disponibile è un semplice livello demo, all'interno del quale sfidare dei bot mossi dall'Intelligenza Artificiale. Anche in un'area di gioco tanto ristretta, è facile intuire che ci si trova davanti a un prodotto di qualità assoluta, destinato a sancire una vera e propria rivoluzione. Effetti di luce, movimenti morbidi e fluidi, modelli ricchi di particolari e di dettagli... Sembra quasi impossibile che la fatica di Rasterwerks pesi solo 3 MB e mezzo, e sia disponibile a chiunque tramite due semplici clic su una pagina Web.

> "Un prodotto destinato a sancire una vera rivoluzione"

Di fronte a tanta grazia è lecito dedurre che, essendo possibile realizzare all'interno dell'architettura Shockwave qualcosa di così avanzato, i limiti tecnici siano destinati a crollare per qualsiasi genere di gioco, e non solo per gli sparatutto.

Stiamo, forse, per assistere a una seconda e diversa invasione delle applicazioni fruibili via Web? Cosa riserva il futuro per prodotti che sono nati come "giochini" e si ritrovano, all'improvviso, ad aver quasi colmato un gap abissale?

Il mondo della Rete non finisce di regalare emozioni e interrogativi affascinanti.

Internet: www.rasterwerks.com

È incredibile che tutto questo sia un'applicazione Shockwave da 3 MB e mezzo!

Direttamente dalla Rete...

IPERTESTO

TORNA PRIVATEERI

Gli appassionati di vecchia data staranno asciugando la consueta lacrimuccia di commozione, nel ricordare l'incredibile epopea di *Wing Commander* e lo splendido *Privateer*. Titoli che hanno fatto, letteralmente, la storia dei videogiochi così come li conosciamo oggi. Proprio a loro è dedicato questo rifacimento appena completato e realizzato interamente in codice open source. Il lavoro di rinnovamento grafico è stato notevole e la nostalgia saprà fare il resto per chiunque abbia giocato alla versione originale. Il file di installazione è presente sul DVD di questo mese.
http://priv.solsector.net

GDR/STRATEGIA

GENI DELLA STRATEGIA,

AFFILATE LE ARMI!

IL nuovo titolo di Imaginary Numbers, *Tactica Online*, è previsto per l'autunno del 2005. Ambientato nel periodo del Rinascimento e centrato sulla misteriosa figura di Leonardo da Vinci, sarà un GdR strategico basato sulla suddivisione in turni. Una soluzione che lascia ben sperare a livello di originalità.

Il concetto alla base degli scontri dovrebbe essere quello del più totale equilibrio. Le stesse risorse verranno garantite a ciascun giocatore, in maniera indipendente "dall'anzianità" sul server, e ogni combattimento sarà deciso dalle sole scelte strategiche.

Tactica Online farà affidamento su una serie di server permanenti e, a differenza di quanto accade per la maggior parte dei MMORPG, non richiederà canoni mensili per giocare. Imaginary Numbers, infatti, ha annunciato che non sarà necessario sostenere spese aggiuntive oltre al costo della scatola, o a quello delle eventuali espansioni.
www.tacticaonline.com

SHARD

NOTTI SENZA INVERNO A RAVENLOFT!

NASCE "LAND OF MISTS", SHARD TUTTO ITALIANO PER *NEVERWINTER NIGHTS*.

L'ambientazione gotica di "Ravenloft" per il gioco di ruolo "Dungeons & Dragons" vanta da sempre un nutrito numero di appassionati. Proprio grazie a un manipolo di fan accaniti è nato il progetto "Land of Mists", ovvero l'idea di uno shard italiano per *Neverwinter Nights* ispirato al famoso mondo "dark".

Land of Mists è una prigione avvolta da nebbie impenetrabili, ai confini dell'universo. Ogni avventuriero sa che esplorarla significa dover fronteggiare i demoni più spaventosi, annidati nel profondo del suo stesso animo. Per scoprire il lato oscuro di *Neverwinter Nights* sono sufficienti una copia del gioco e dell'espansione *Shadows of Undrentide*, nonché la patch versione 1.65 e alcuni file scaricabili dal sito **www.landofmists.it**.

Nel complesso, si tratta di alcune centinaia di MB di download, che trovano spazio anche all'interno del DVD allegato all'omonima edizione di questo numero di GMC.

Internet: www.landofmists.it

Le ambientazioni di *Lands of Mists* sono cupe e opprimenti...

MMORPG

CITY OF VILLAINS APRE LE PORTE ALL'EUROPA!

COMINCIA IL BETA TESTING EUROPEO DELL'ATTESO SEGUITO DI *CITY OF HEROES*!

NCSOFT ha annunciato i primi dettagli riguardo il beta-testing di *City of Villains*, seguito dell'acclamato MMORPG *City of Heroes*.

Secondo quanto dichiarato dalla software house, gli appassionati più fedeli e "anziani" otterranno automaticamente uno slot, a scapito di tutte le altre richieste. I colpevoli di aver "snobbato" il titolo durante le sue prime fasi di vita, invece, verranno presi in considerazione solo in un secondo momento, indipendentemente dall'esperienza accumulata con il proprio personaggio, o dal tempo di gioco "fisico" trascorso sui server.

Il nuovo titolo dovrebbe centrare l'attenzione soprattutto sui "super-cattivi" e sulle loro carriere. Secondo le parole di Stephen Reid, addetto di NCSoft ai contenuti e alla comunità, gli utenti preferiscono di gran lunga impersonare personaggi cattivi, e la scelta di *City of Villains* ha voluto assecondare i loro gusti. Trema, Paragon City! L'ora dell'apocalisse sta arrivando...

Internet: http://eu.cityofheroes.com

La nuova espansione darà ampio spazio ai "cattivi" di Paragon City.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI
LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO

ELECTRONIC ARTS PROVA A DARE NUOVA LINFA AGLI STRATEGICI IN TEMPO REALE ONLINE, MA CI RIESCE SOLO A METÀ.

Un troll di caverna sarà sempre un avversario temibile.

Vari incantesimi possono potenziare armi e corazze durante il conflitto.

UN cocktail è una bevanda che mischia ingredienti di per sé già buoni, allo scopo di creare qualcosa di gustoso, ma che allo stesso tempo non abbia un sapore "già sentito".

Nei videogiochi, spesso si è assistito a realizzazioni di questo tipo, che attingono idee a piene mani da titoli differenti riuscendo, senza una vera originalità, a risultare inediti e vincenti. *Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo* sia per quanto riguarda la modalità single player, sia per gli scontri multigiocatore su Internet segue questo schema, riproponendo elementi già visti – gli eroi con esperienza e passaggio di livello, così come i nemici neutrali sparsi per la mappa, alla *Warcraft III*; più tipi di risorse in stile *Age of Empires*; addirittura, da *Diablo II* è presa l'idea dei punti magia ad albero – e mescolandoli ottenendo un gioco gradevole, ma purtroppo scarsamente rifinito.

Le numerose caratteristiche preparano il terreno per battaglie indimenticabili tra cervelli, poiché una partita potrebbe durare ore, vista la difficoltà nell'attaccare subito (la "corsa" per creare unità micidiali e scatenarle contro il nemico viene definita "rush"). Esiste, quindi, l'opportunità di sperimentare quasi tutti i tipi di truppa e di eroi. D'altra parte, però, questo grande minestrone ha proprio nei suoi singoli ingredienti il punto più debole. Anche con l'uscita della nuova patch (presente sul CD demo e sul DVD allegati alle rispettive edizioni dello scorso numero di GMC) ci sono unità troppo potenti e altre completamente inutili, così come si riscontrano fazioni troppo facili da giocare e altre assolutamente proibitive. Si è liberi di scegliere se impersonare il Male, che schiera due eserciti (Mordor e Isengard), o il Bene, che annovera tra le sue file gli uomini di Rohan e di Gondor.

È triste notare che Rohan vanta la presenza di sette eroi, tra cui spiccano per efficacia combattiva Legolas (da solo è in grado di uccidere tranquillamente due squadre di Orchetti quando è al primo livello e, se si pensa che lo si può anche curare con un potere, difficilmente troverà la morte per mano di truppe leggere) e Aragorn, mentre Isengard ha solo due campioni, i quali, per quanto possano essere più potenti (e ciò resta un'ipotesi), non saranno mai in grado di sconfiggere il doppio o il triplo in numero, durante una battaglia tra questi due eserciti.

L'ambientazione di *La Battaglia per la Terra di Mezzo*, in compenso, incanta e soprattutto gli appassionati della saga troveranno pane per i propri denti, vista la facoltà di ricreare battaglie mitiche, oppure di inventarne di nuove con qualche amico sulla Grande Rete.

La nostra cittadella di Rohan non durerà molto sotto i colpi dei "miseri" Orchetti. Incredibile!

Un "divertissement", per rubare un termine alla critica cinematografica, che lascia il tempo che trova tra gli appassionati di RTS online (dopo qualche partita, lo si abbandonerà quasi sicuramente, se si avrà avuto a che fare con un titolo più serio), ma che potrebbe risultare coinvolgente per i fan di Tolkien o per coloro che non pretendono bilanciamento e tattica, ma solo un nuovo gioco con cui sfidarsi. GIOCHI COMPUTER

QUATTRO GATTI PER LE STRADE DI MINAS TIRITH

I server online, al momento, non sono non proprio affollatissimi (anzi, spesso sono proprio deserti). Anche se non si avrà difficoltà a organizzare una partita, la carenza di giocatori si fa notare e le classifiche ufficiali vedono scontrarsi le stesse persone. In Italia, *La Battaglia per la Terra di Mezzo* sembra essere stato snobbato dal pubblico. Su vari forum, infatti, è stato definito un titolo che, una volta viste tutte le unità, perde ogni fascino. Ciò a causa di un bilanciamento problematico e, forse, anche per la totale assenza di tornei alle varie LAN. Quest'ultimo aspetto è legato alle caratteristiche del titolo in sé, quindi, proprio come un cane che si morde la coda: senza tornei non c'è interesse per il gioco, ma senza interesse non si organizzano di certo i tornei. Peccato, perché vedere ogni tanto Sauron e i suoi tirapiedi trionfare sugli invincibili componenti della Compagnia dell'Anello sarebbe stato un piacere.

QUANDO LE MURA NON BASTANO

"Armato di arco e frecce, distruggerò una città!" – questa frase potrebbe essere pronunciata da Legolas all'interno di *La Battaglia per la Terra di Mezzo*, visto che EA non ha pensato a diversificare le armature presenti, quindi anche i danni inflitti rimangono gli stessi. Questo cosa significa? Che, abbastanza poco realisticamente, un gruppo di Orchetti, armati di spada di primo livello, può, con un po' di tempo a disposizione (e neanche tanto, in verità), abbattere un accampamento, o un'intera città, senza malus al proprio danno (caratteristica rispettata praticamente da ogni gioco strategico online, da *Starcraft* in poi). Risulta inutile, dunque, ricorrere a strumenti d'assedio e alle catapulte, tanto sarà sufficiente un elfo, che dopo qualche scivolata sul dorso di un Olifante, penserà a tutto con le sue frecce "demolitrici".

REPLAY, CROCE E DELIZIA

Ottima la possibilità di visionare i replay delle partite tra utenti esperti, per carpirne tattiche e segreti e imparare a giocare più velocemente. Peccato che la procedura per visualizzare gli stessi non sia affatto intuitiva. Bisognerà andare nel percorso C:\Documents and Settings\Userxyz\Dati Applicazioni, che è una cartella nascosta (sarà necessario abilitare sotto Strumenti/Opzioni cartella, la visualizzazione dei file e delle cartelle nascoste), e da lì raggiungere la cartella File de La Battaglia per la Terra di Mezzo. All'interno di questa, dovremo creare la cartella replays e infilarvi i file .rep che troveremo su Internet, nei siti che trattano del gioco. A questo punto, aprendo *La Battaglia per la Terra di Mezzo* si troverà, sotto Multigiocatore, l'opzione Carica Replay. Buona visione!

LEGENDA VOTI
- *Scorichiamolo a tutti i costi* ★★★★★
- *Da non perdere se ci appassiona il genere* ★★★★
- *Proviamoci se abbiamo una connessione veloce* ★★★
- *Se abbiamo già scaricato tutto il resto..* ★★
- *Teniamocene alla larga* ★

PRIVATEER REMAKE

■ **Mod per** *Privateer* ■ **Sviluppatore** Privateer Remake team ■ **Genere** Simulatore spaziale
■ **Dimensioni** 180 MB ■ **Internet** www.priv.solsector.net

NEL 1993, C'ERA GIÀ CHI SI DIVIDEVA LO SPAZIO INTERSTELLARE.

PER una volta, non parleremo di un vero e proprio Mod, quanto piuttosto del remake completo di un classico del passato: lo storico simulatore di volo, combattimento e commercio spaziale *Privateer*, appartenente all'indimenticabile saga di *Wing Commander*.

Caratterizzato da una grafica splendida per i suoi tempi, tanto da costringere molti giocatori dell'epoca all'upgrade del PC per giocarci con un frame rate accettabile, Privateer integrava mirabilmente l'adrenalinico sistema di volo e combattimento spaziale di Wing Commander con la gestione di rotte commerciali e lo sviluppo della carriera del protagonista, elementi ispirati al classico *Elite* di David Braben.

La non linearità del gioco sviluppato da Origin era il suo principale punto di forza e lo è anche in questo remake, che sul piano tecnico si limita a rendere

compatibile l'universo originale di *Privateer* con le moderne schede video mediante l'utilizzo del motore grafico Vega Strike (in realtà, il gioco è un Mod per questo engine open source). Chi si aspetta un impatto visivo da urlo potrebbe rimanere deluso, mentre chiunque cerchi un simulatore eccezionale sotto ogni punto di vista, dalle complesse dinamiche mercantili alla trama principale che si dipana attraverso

Saranno anche passati dodici anni dal *Privateer* originale, ma i veri esploratori spaziali non resisteranno al richiamo di un genere dal fascino eterno come gli spazi siderali.

una galassia tutta da esplorare, ha trovato il remake adatto ai propri gusti sopraffini.

Per rendere *Privateer Remake* ancora più fedele al gioco originale, ricordiamo che nella sezione Add On del DVD di questo mese è disponibile l'archivio *privateer mod hud10.zip*, un Mod (per il remake!) che aggiunge modelli e texture praticamente indistinguibili da quelli disegnati, a suo tempo, da Chris Roberts e soci.

VERDETTO ★★★★★
Un sistema eccellente, per giocare un grande classico!

RED DAWN

■ **Mod per** *Vietcong* ■ **Sviluppatore** Pterodon ■ **Genere** Sparatutto in prima persona
■ **Dimensioni** 310 MB ■ **Internet** www.pterodon.com

UNA NUOVA ALBA PER VIETCONG?

UN Mod ufficiale è garanzia di qualità, normalmente. Ecco perché, questo mese, GMC è felice di offrire ai suoi lettori *Red Down*, un'espansione di *Vietcong* sviluppata dai creatori dell'originale, i cechi di Pterodon.

Oltre ad aggiornare il gioco all'ultima versione, la 1.60, il pacchetto da più di 300 MB contiene un'inedita missione single player denominata Rice Fields e nuovi temi musicali, anche se il vero piatto forte è costituito dalla selezione di mappe multiplayer a disposizione degli appassionati del divertimento online.

Per quanto riguarda le mappe inedite, ne troviamo la bellezza di sette, giocabili anche in modalità cooperativa, come evidenziato nell'elenco seguente: Against The Storm (COOP), Bases Too Near (COOP), Canyon (CTF, ATG, COOP, DM e TDM), French Route (ATG, COOP, CTF, DM e TDM), Frontier Wars (COOP), Jungle Grove (CTF, COOP, ATG, DM e TDM) e Nui Pek Offensive (COOP). Già che c'erano, gli sviluppatori hanno pensato bene d'inserire anche le altre mappe ufficiali distribuite in precedenza, comprendenti Bridge Country, 3 Canyons, Arroyo, Frontier, Jarai, Old Temple, Prophet e Riverdale. Come ipotizzato in apertura, sul piano qualitativo le nuove mappe si confermano pressoché inappuntabili.

Nuova linfa vitale scorre in *Vietcong*, grazie alle mappe multiplayer di *Red Dawn*!

VERDETTO ★★★☆☆
Dedicato ai guerriglieri di *Vietcong* che infestano le giungle online.

PESMANIA
SUPERPATCH 2004-2005

Fedele al proprio nome di battaglia, lo staff di Pesmania ha approntato una patch (anzi, una superpatch!) per *Pro Evolution Soccer 4* maniacale in quanto ad attenzione al dettaglio e precisione nell'aggiornamento del database al febbraio scorso. Presente sul DVD di questo mese e pienamente compatibile con la modalità online, sul piano statistico *Pesmania Superpatch 2004-2005* non si limita ad aggiornare i nomi di squadre, giocatori e stadi, ma interviene anche sui valori delle abilità dei calciatori stessi, rendendo il loro comportamento in campo più fedele alla realtà. Sono, però, le novità estetiche a colpire maggiormente: cartelloni pubblicitari scorrevoli, striscioni delle tifoserie sventolanti, nuova grafica per tutti i menu, loghi dei campionati originali, nuove scarpe degli atleti e molto altro ancora, per rendere il capolavoro Konami sempre più aderente alla definizione di "calcio digitale", anche nei dettagli grafici più minuti.

C.O.R.

■ **Mod per** *UT 2004* ■ **Sviluppatore** COR Team ■ **Genere** Sparatutto multiplayer
■ **Percentuale di completamento** 70% ■ **Internet** **www.www.corproject.com**

LA TRASFORMAZIONE DI *UT 2004* È QUASI COMPLETA.

I robottoni trasformabili tornano a fare fuoco e fiamme su PC, grazie a *C.O.R.*

ANCORA un mesetto di attesa ci divide dall'uscita di *C.O.R.* (*Counter Organic Revolution*), una total conversion per *Unreal Tournament 2004* che promette di trasformare la modalità multiplayer del gioco targato Epic Games.

L'idea alla base di questo originale Mod è rappresentata, infatti, dai cosiddetti Cybernetic Morphing Robot (CMR), degli automi simil-Transformer capaci di assumere forme diverse secondo l'utilizzo che se ne intende fare. Le modalità proposte (Deathmatch, capture the flag e una sorta di "story mode" multiplayer) enfatizzano il gioco di squadra, spingendo i partecipanti a sfruttare al meglio le forme veicolari e antropomorfe dei propri robot, combinandone con senso tattico le singole capacità di movimento e di fuoco. Per esempio, un piccolo robot può facilmente infiltrarsi attraverso i condotti di ventilazione della base nemica, sottrarre la bandiera ivi custodita e saltare a bordo di un robot-astronave alleato pesantemente armato, volando velocemente al sicuro.

Sul piano grafico, il Mod vanta uno stile che si ispira in modo sottile, ma inconfondibile, ai manga e agli anime, soprattutto per quanto riguarda la caratterizzazione estetica dei Mech. Esultino, quindi, i fan di Gundam e compagnia robotica assortita, cui non resta che aspettare fiduciosi il completamento della promettente trasformazione Mod-ulare.

CEREBRUS PROTOCOL

■ **Mod per** *Far Cry* ■ **Sviluppatore** Zoetic Games ■ **Genere** Sparatutto in prima persona
■ **Percentuale di completamento** 35% ■ **Internet** **www.cerebrusprotocol.com**

CON IL MUTANTE È PIÙ DIVERTENTE!

JACK Carver non lo sapeva, e neanche noi. Le sue azioni nel *Far Cry* originale hanno aperto la strada a un altro eroe solitario, Bruce Murphy, in fuga dalla sua condizione di cavia per i test genetici condotti nei laboratori nascosti tra la lussureggiante vegetazione.

Nel corso dei 15 livelli di cui si compone l'ambizioso Mod single player sviluppato da Zoetic Games, Bruce avrà come nemici non solo i mercenari sguinzagliati alle sue costole e ogni sorta di aberrante creatura che infesta le acque e la terraferma dell'arcipelago, ma anche i suoi stessi geni mutanti, destinati ad allontanarlo lentamente (ma inesorabilmente) dalla natura umana.

Non che tutti i mali vengano per nuocere: le trasformazioni temporanee nella forma Trigen subite dal povero Bruce aumenteranno le capacità fisiche del nostro eroe, consentendogli balzi sovrumani e un attacco corpo a corpo semplicemente devastante. Sarà in gran parte il bilanciamento di questa capacità mutante a determinare il successo di *Cerebrus Protocol*, ed è probabilmente per questo motivo che gli sviluppatori sembrano non avere alcuna fretta di completare la loro opera "cerebrale".

La pistola è l'arma più anonima dell'intero arsenale, ma quando se ne impugnano due contemporaneamente, si comincia a ragionare.

WOW CHARACTER PLANNER

Sul DVD di questo mese trovate un "character planner" per *World of Worcraft*, ovvero una comoda utility che consente di pianificare in tutta calma la progressione nelle abilità e nei talenti caratteristici di ognuna delle nove classi di personaggi selezionabili, consentendo addirittura il salvataggio. Oltre a ciò, questo pratico programma comprende un atlante geografico delle zone che compongono il mondo di gioco di *WoW*, completo delle piantine delle varie città, con indicata la posizione dei luoghi d'interesse quali negozi, gilde e locande.

IL FUTURO NELL'ARENA

ABBIAMO FATTO QUATTRO CHIACCHIERE CON IL NUOVO PALADINO DEL NETGAMING ITALIANO, DEVILMC.

DevilMC è salito sul gradino più alto del podio, portandosi a casa 5.000 euro!

UN po' a sorpresa, arriva nuovamente l'oro per il tricolore in un torneo di rilevanza europea. Dopo Forrest ai WCG 2003, le note dell'inno di Mameli vengono ascoltate per ultime, come è consuetudine per la nazione vincente, e sale sul podio DevilMC (al secolo Michele Esposito, un ragazzo di quasi 19 anni residente a Solofra, in provincia di Avellino) per la specialità *Unreal Tournament 2004* all'interno degli European Cyber Games.

Assolutamente meritata e quasi immacolata (parlando di sconfitte, il nostro paladino è stato superato su una sola mappa in tutto il torneo), questa vittoria è figlia, in un certo senso, proprio della scuola italiana di *UT*, cominciata con il secondo posto nel 2vs2 al primo WCG (edizione 2001) e proseguita con la vittoria di Forrest nell'1vs1 due anni dopo.

Il clan cui è legato DevilMC, i Play.it (di cui abbiamo trattato sul numero 99), si dimostra ancora una volta serio e concreto, riuscendo a infondere sicurezza e a far crescere i propri giocatori, coltivandoli nel giusto modo (cioè, dando la possibilità ai suoi migliori elementi di partecipare a tornei europei spesandoli di tutto). Abbiamo intervistato Michele e abbiamo strappato qualche impressione a caldo, dopo una vittoria così importante (5.000 euro non sono pochi, per un diciannovenne).

"Mentirei se dicessi che è stato difficile," esordisce "però non vorrei sembrare immodesto! Avevo un po' paura all'inizio, ed ero molto emozionato, ma quando ho cominciato a giocare ho subito capito di essere il più forte". Ottimo incipit, per una futura stella del netgaming italiano che ha cominciato da poco e che, quasi subito, si è trovata con i riflettori addosso. "Anche durante la finale, disputata sul palco e proiettata sui megaschermi, ero tranquillo e sereno. Ho perso una mappa perché potevo permettermelo. In fondo, venivo dal girone dei vincenti e avrei dovuto perdere due intere partite per essere sconfitto". L'organizzazione era all'altezza dell'evento? "Mi sono davvero trovato bene in Germania, e i responsabili del torneo sono stati di una precisione encomiabile. Tutte le partite sono state giocate in orario e appena si terminava il match c'erano quattro persone pronte a prendere il demo".

I tedeschi, quindi, fanno onore alla propria reputazione anche nel campo del netgaming, organizzando un torneo senza lamentele, spettacolare e coerente nei confronti dei giocatori. "Personalmente sono ottimista e credo che l'Italia sia in una buona posizione parlando di netgaming.
In fondo, da noi giocano poche persone, eppure riusciamo a eccellere in molte discipline. Senza avere una vera e propria community e con un solo clan a livello professionale sulla scena (i Play.it), abbiamo vinto alcune medaglie importanti nell'arco dei WCG e di questi neonati ECG. Le cose possono solo migliorare".

Questo, ovviamente, è anche la speranza di GMC, che si augura di vedere presto DevilMC su qualche altro podio in giro per il mondo.

Sito di riferimento:
www.wcg-europe.org

Il torneo era organizzato in maniera ottima, con una postazione PC per ogni partecipante.

E GLI ALTRI ITALIANI?

Nonostante l'ottimismo di DevilMC, gli altri italiani in gara non sono riusciti a portare a casa nessun risultato, pur avendo delle buone possibilità. Innanzitutto, c'è da dire che i rappresentanti della nazionale intervenuta all'evento erano gli stessi dei WCG 2004 tenutisi a San Francisco (gli ECG sono considerati dagli organizzatori come un evento preparatorio ai WCG, quindi è stata invitata la nazionale uscente, con un solo rappresentante per gioco) e ciò, magari, ha influito sui risultati. Sebatr, rappresentante per *FIFA*, è riuscito a passare il girone perdendo però subito dopo, così come la squadra dei Play.it di *CounterStrike*, che è comunque tornata a casa con la soddisfazione di aver battuto il miglior clan spagnolo, molto più quotato alla vigilia della partita. Niente risultati anche per il rappresentante italiano di *Halo 2*, Lucifer, che partiva con qualche possibilità e che è stato in gara sicuramente per più tempo. La speranza negli RTS, Cafone (campione di *Worcraft III*) non ha nemmeno partecipato.

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018
[GMC] - Half-Life2 - Deathmatch #1
213.140.8.218:27018

CALL OF DUTY
[GMC] - Call Of Duty Server #1
213.140.8.217:27960
[GMC] - Call Of Duty Server #2
213.140.8.218:27960

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY
[GMC] - Enemy Territory Server #1
213.140.8.217:27970
[GMC] - Enemy Territory Server #2
213.140.8.218:27970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

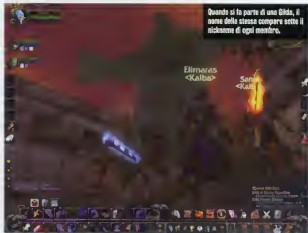
Problemi? Domande? Suggerimenti? Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

WARCRAFT CHRONICLES

CONTINUA IL NOSTRO VIAGGIO MENSILE ALLA SCOPERTA DEI LATI PIÙ AFFASCINANTI DI *WORLD OF WARCRAFT*, IL NUOVO MMORPG TARGATO BLIZZARD!

AVETE trascorso un pessimo mese, antipatici umanoidi? Mi auguro proprio di sì. È sempre Ualone, il vostro Non Morto preferito, a parlarvi, raccontando le terrificanti meraviglie di *World of Warcraft*.

Il mese scorso, vi ho mostrato quanto possa essere utile e divertente muoversi in gruppo per i pericolosi territori di Azeroth. Ora amplieremo ancor di più il discorso "sociale", trattando delle Gilde. Se un gruppo di cinque persone è consigliato per affrontare le singole missioni, la Gilda è il non plus ultra per vivere sempre in compagnia l'intera esistenza nel mondo di *Warcraft*.

Cominciamo dall'inizio. Per creare una Gilda, è necessario che almeno 10 personaggi giocanti si mettano d'accordo. Uno dei dieci si prende la briga di recarsi nella più vicina capitale (per l'Alleanza: Stormwind, Ironforge, Darnassus; per l'Orda: Orgrimmar, Thunder Bluff, Undercity), cercare un Guild Master e acquistare da lui il documento necessario alla raccolta delle adesioni, al modico prezzo di 10 monete d'argento. Il Guild Charter, questo il nome del documento, andrà firmato dagli altri nove aspiranti membri e riconsegnato al Guild Master. A quel punto, chi ha acquistato e consegnato il Guild Charter diventerà il Guild Master della Gilda appena creata, di cui avrà anche scelto un nome. Da quel momento in poi, il novello Guild Master potrà invitare nuovi giocatori a far parte della Gilda e modificare il rango e i "poteri" di ogni membro. Sarà consentito, per esempio, delegare ai componenti più anziani il compito di gestire i nuovi arrivati, assegnando loro mansioni specifiche.

Vista così, la cosa può sembrare un po' complicata, ma vi assicuro che, in realtà, si tratta fondamentalmente di un modo molto pratico per chiacchierare contemporaneamente con tutti i propri amici, all'interno di un unico canale di chat. Quando si è in una Gilda, inoltre, è sempre possibile, grazie al menu denominato Social (attivabile tramite la pressione del tasto O), controllare la presenza online degli altri membri, il livello dei loro personaggi e la posizione geografica in cui si trovano.

Bene (avverbio che personalmente odio), una volta visto come si crea una Gilda, è tempo di indagare in modo più approfondito sul perché metterne in piedi una. Ma questo lo faremo il mese prossimo. Sempre che, intanto, non incrociate un gruppo di Tauren ubriachi...

Quando si fa parte di una Gilda, il nome della stessa compare sotto il nickname di ogni membro.

IL SUCCESSO LOGORA?

Come orgogliosamente annunciato da Blizzard lo scorso 17 marzo, *World of Warcraft* ha raggiunto l'incredibile cifra di 1.500.000 abbonati nel mondo, con un record di 500.000 giocatori contemporaneamente collegati. Cifre da capogiro, se si considera il fatto che la casa californiana è al suo esordio nel mondo dei MMORPG. Numeri che, tuttavia, non nascondono qualche problema di troppo nella gestione dei server, da parte di Blizzard. In Europa, in particolare, dove i giocatori iscritti sono 500.000 e quelli contemporaneamente connessi arrivano fino a 230.000, molti server presentano problemi di sovrappopolazione. È il caso, purtroppo, del reame dove c'è la maggiore concentrazione di utenti italiani, Crushridge, lo stesso server utilizzato dal nostro cadaverico Ualone per le sue Chronicles. Quando ci si connette a Crushridge, specie se in prima serata, capita di dover aspettare fino a un'ora prima di poter entrare nel mondo di gioco. Blizzard sta studiando dei metodi per spostare personaggi da un reame sovrappopolato ad altri meno affollati, senza che i partecipanti perdano quanto "accumulato" in settimane di gioco. Staremo a vedere come si risolverà la faccenda.

Grazie al menu Social, è sempre possibile controllare lo stato della propria Gilda, verificando la presenza online dei compagni, il loro ruolo e la loro posizione geografica.

TAVERNE ELETTRONICHE

Un universo così popolato, come quello di *WoW*, non può che avere un grosso seguito anche sulla Rete, dove, in effetti, forum e newsgroup dedicati al MMORPG di Blizzard spuntano come funghi. Il forum ufficiale, per i giocatori europei, si trova all'indirizzo http://forums-en.wow-europe.com ed è fondamentale soprattutto per alcuni annunci relativi allo stato dei server o ad altre importanti informazioni tecniche. I tantissimi messaggi dei giocatori, inoltre, offrono un'incredibile varietà di consigli e suggerimenti su come gestire al meglio il proprio personaggio. L'unico "problema" è rappresentato dalla lingua adottata: sul forum ufficiale si parla, ovviamente, in inglese. Niente paura, comunque. Non mancano gruppi di discussione italiani dedicati a *WoW*. Questo mese, vi consigliamo il newsgroup it.comp.giochi.rpg, non espressamente dedicato al titolo Blizzard (bensì a tutti i giochi di ruolo per computer), ma ultimamente molto "interessato" al fenomeno *World of Warcraft*. L'invito a fare un salto sul forum di GamesRadar, nella sotto-sezione Multiplayer dell'area Mondo Computer, è ovviamente scontato.

La divisione in sezioni del forum ufficiale facilita la ricerca dell'argomento che più ci interessa.

MONDI VIRTUALI

DALLA MAPPA AL MONITOR

I GIOCHI DA TAVOLO CON MAPPE E PEDINE IN CARTONE SONO OBSOLETI? SÌ E NO: INTERNET CONSENTE DI GIOCARE A CLASSICI DI OGNI TEMPO, CON PARTECIPANTI DA TUTTO IL MONDO.

GUERRE GRATUITE

VASSAL è completamente gratuito. Basta collegarsi al sito www.vassalengine.org e scaricare il client e i moduli che ci interessano per iniziare a giocare. Naturalmente, i moduli disponibili non contengono né le istruzioni, né il materiale aggiuntivo che si trova all'interno delle confezioni dei titoli modellati, e per disputare una partita è necessario essere in possesso del wargame originale.

CREATO da Rodney Kinney, _VASSAL_ è probabilmente il più grande regalo che qualcuno abbia mai fatto agli appassionati di giochi strategia da tavolo. È una utility gratuita, programmata in java, che consente di importare o disegnare da zero mappe e pedine, quindi di "partecipare al gioco" attraverso un collegamento Internet.

La cosa importante da sottolineare è che *VASSAL* non ha Intelligenza Artificiale e non "costringe" gli utenti a seguire i regolamenti dei titoli che vi vengono importati. Ciò che permette di fare è di posizionare mappe e muovere pedine sul tavolo virtuale dello schermo, consentendo sia al nostro avversario, sia a eventuali "spettatori" di seguire la partita. Il possesso del gioco originale in scatola, con i manuali e le tabelle, è sempre necessario. L'unico ausilio che *VASSAL* fornisce è una utility per il lancio dei dadi (in modo che il loro risultato sia casuale e visibile a tutti, e non sia possibile "barare").
Una normale finestra di chat, inoltre, fa sì che gli avversari si scambino opinioni e informazioni sulla partita. Il programma base è di facile e rapida installazione. Poi, è sufficiente selezionare uno dei numerosi "moduli" già disponibili sul sito (**www.vassalengine.org**, in lingua inglese), scaricarlo sull'hard disk e aprirlo con l'applicazione.
Le mappe e le pedine necessarie per giocare appariranno sul monitor. *VASSAL* è compatibile sia per PC, sia per Mac e permette scontri tra avversari che utilizzano sistemi informatici diversi. Attualmente, la comunità ha già realizzato moduli per sfidarsi ai titoli più famosi della storia dei wargame, come "Third Reich", "The Third World War", "Richtofen's War", "Panzerblitz/Panzer Leader" e il classico "Advanced Squad Leader". Il programma sta iniziando a supportare titoli basati su miniature e perfino mappe e "pedine" per risolvere i combattimenti dei GdR più popolari, così da dar vita a partite online non basate unicamente su motori di chat. Inoltre, alcuni sviluppatori indipendenti hanno cominciato a creare titoli appositamente per *VASSAL*, i cui regolamenti sono scaricabili gratuitamente o acquistabili online. Nel frattempo, altri gruppi di appassionati sono al lavoro sulla conversione di boardgame per "famiglie", come la serie de "I Coloni di Catan". La migliore testimonianza del successo del programma è il supporto degli editori dei giochi stessi, che vedevano nell'avvento del PC e nel declino delle occasioni di incontro con altri appassionati il segno della fine dei wargame da tavolo tradizionali, e ora hanno uno strumento per promuovere i propri prodotti e permettere ai fan di disputare una buona partita a colpi di dadi virtuali.

I giochi che richiedono più mappe possono mostrare le stesse in finestre diverse. Anche carte e tabelle saranno evidenziate sullo schermo.

Con *VASSAL* si gestiscono online anche combattimenti tra miniature fantasy, permettendo di gustare via Web le partite ai giochi di ruolo.

ADVANCED SQUAD LEADER

Uno dei giochi di guerra da tavolo più popolari di tutti i tempi (secondo alcuni il più popolare), "Advanced Squad Leader" beneficia oggi del supporto di _VASSAL_. Collegandosi al sito www.vasl.org è possibile scaricare le mappe e le unità sia del titolo base, sia di tutte le sue espansioni. Il gioco ricostruisce scontri su scala tattica a livello di squadra di uomini/singolo mezzo, e copre tutti i fronti della Seconda Guerra Mondiale.

ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN

Ciao Kevo,
ho un dubbio che mi attanaglia (hai visto che parolone!) da mesi: dato che disprezzi tanto *CounterStrike*, perché finisci sempre per parlarne? Perché ogni tanto non scrivi qualcosa a proposito degli altri giochi online, come *Diablo II*, la serie di *Rainbow Six*, i vari *Joint Operations*, *Battlefield* e via dicendo? Non è che, segretamente, ami *CS* più di ogni altra cosa?

MaxTheMax

Ehm, Max, ora che me lo fai notare, devo effettivamente ammettere che può sembrare così – e neanche questo mese riesco a liberarmi dalla maledizione, visto che lo tiri in ballo tu. Tuttavia, ho pronta una spiegazione assolutamente ineccepibile per l'onnipresenza dello "sparatutto con casse": questa è una rubrica di posta dei lettori.
Ciò significa che, tecnicamente, dovrei trattare di quello che volete voi e, apparentemente, volete solo *CS*, con una spruzzata di *Half-Life 2* qua e là. Certo, potrei anche infischiarmene allegramente e raccontare i fatti miei. Però sarebbe stato meglio se, per esempio, tu mi avessi anche rivolto una domanda o sottoposto una riflessione sui titoli che citi, no?

Caro Kevorkian,
qualche mese fa hai chiesto se, nei MMORPG, preferiamo giocare sui server gratuiti o su quelli a pagamento. Personalmente faccio entrambe le cose: dopo essere stato un "ufficiale" per anni, ora sono spesso in giro su shard gratuiti di *Ultima Online*, per esempio, mentre per *World of Warcraft* pago l'abbonamento. Secondo me, l'esperienza è completamente diversa per tante ragioni, ma quella più importante è che i server gratuiti sono molto più liberi in un certo senso, e molto più rigidi in un altro. Quando uno shard ospita poche persone, capita spesso che il gestore conosca tutti e che, quindi, sia disponibile a fare cambiamenti impensabili e a organizzare avventure incredibili (un'invasione aliena a Britannia!) solo per fare felici i giocatori. In compenso, quelli più popolari possono essere davvero inflessibili, con liti terribili e anche ban perché qualcuno ha scritto "LOL" invece di "Poffare, messere, siete più divertente di un saltapicchio".
I server ufficiali, invece, sono indifferenti. In *WoW*, a parte la manciata di amici con cui mi ritrovo, a nessuno importa cosa dico, come mi comporto e cosa voglio... Certo, ciò significa che non mi bannano se non sono "in personaggio" per un minuto, ma posso anche scordarmi la spada personalizzata al mio compleanno. Non credo che tutti riescano a divertirsi sui server non ufficiali. Però, secondo me, i veri appassionati dovrebbero provarli, perché è un'esperienza splendida.

Nicola

Approfittiamo della mail di MaxTheMax per inserire un'immagine di *Diablo II* ed evitare, così, il solito cecchino appostato dietro una cassa.

Carissimo Nicola, come darti torto? Hai trascurato qualche dettaglio – per esempio, il fatto che i server non ufficiali sono tutt'altro che affidabili e che, quando un mondo è abitato da cento persone, non è per nulla facile evitare chi ti sta antipatico. Tuttavia, vogilo unirmi al tuo invito a provarli, avendone l'occasione. Non è un'esperienza per tutti, ma non si può sapere se non si tenta, no?

Kevo,
non sopporto chi imbroglia negli sparatutto online. Capisco che ce la si possa spassare anche così, ma non mi diverto a essere vittima di chi bara (cosa inevitabile quando i proiettili girano attorno agli angoli per colpirmi alla testa). Volevo chiederti, quindi: perché voi di GMC non fate qualche server di *CounterStrike: Source* in cui i cheat siano impossibili? Non dico che debbano essere necessariamente tutti così, ma almeno qualcuno in cui si riesca a giocare senza vedere l'avversario passare indenne in mezzo alle pallottole...

FedEx

Come forse sai, non gestisco personalmente i server, e dubito che mi lascerebbero metterci le mani sopra (perché sono malfidenti e pensano che metterei quelli di qualche *altro* gioco). Interrogato sull'argomento, però, il nostro efficientissimo amministratore dei server ha ribattuto alla tua richiesta spiegandomi che, per renderli a prova di cheat, è necessario l'utilizzo di programmi esterni al gioco stesso. Questa soluzione è contraria alle normali politiche dei server di GMC, ma, visto che la situazione sembra grave, verrà valutato al più presto il loro impiego... almeno su alcuni.

L'assenza di server non ufficiali per *WoW* non è considerata una ragione valida per non giocarci.

LA RICETTA DEL DOTTORE

Ammetto di essere ormai in preda alla disperazione: tutto il pianeta sta giocando a *World of Warcraft* (oltre un milione e mezzo di abbonati, all'ultimo conteggio) e io no, per la semplicissima ragione che non ho modo di farlo. Tra lavoro e, uhm, altro lavoro, finisco per passare così tanto tempo davanti al monitor, che ogni tanto mia madre mi chiede se ho fatto la lampada. Se iniziassi anche a giocare a *WoW*, probabilmente, lascerei l'ombra sul muro dietro di me. Quindi, non c'è via di uscita. Vi chiedo di rendere significativo questo mio sacrificio: scrivetemi cose divertenti! Divertenti nel senso che mi facciano ridere. Ve ne prego, davvero. Aspetto fiducioso missive piene di umorismo al solito indirizzo: gmc.kevorkian@futureitaly.it.

BOILING POINT: ROAD TO HELL

250 chilometri quadrati di foresta, città, imboscate, ville e mistero. E parecchie armi.

Spesso cadrete in imboscate, nei vostri spostamenti. Meglio avere un'arma pronta!

Dal venditore di auto potete vedere una gamma dei veicoli disponibili.

Ogni angolo di *Boiling Point* può nascondere una quest secondaria; sta a voi scovarle!

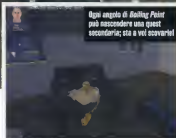
FAVORISCA LA PATENTE

Nonostante il vostro alter ego sia un veterano della Legione Straniera, con oltre 10 anni di esperienza su come sparare, sbudellare e massacrare i nemici, avrà ancora molto da imparare. Se, infatti, se la caverà con ogni genere di arma e sarà in grado di guidare un'auto, non potrà pretendere di iniziare la propria avventura in *Boiling Point* a salire sul primo elicottero che incontrerà. Sarà necessario trovare o acquistare una specia di "manuale" che insegnerà, per esempio, come pilotare un motoscafo, poi contattare un bravo insegnate che "finalizzi" l'insegnamento. Dopodiché, riceverà una patente che lo abiliterà a utilizzare un determinato tipo di veicoli – varrà anche per i carri armati!

ISTANTANEA SU: *BOILING POINT: ROAD TO HELL*

Casa: Atari
Sviluppatore: Deep Shadows
Genere: FPS/GdR
Requisiti di sistema: P4 2,3 GHz, 512 MB RAM, scheda grafica 64 MB con supporto T&L e Pixel Shader, 2 GB liberi su HD
Internet: www.atari.com/boilingpoint
Nei Negozi: Maggio/giugno 2005
Perché aspettarlo: Al momento, promette di essere una perfetta sintesi tra i migliori aspetti di *Morrowind*, *Deus Ex* e *Far Cry*. Se *Boiling Point* riuscirà a mantenere la parola, sarà un capolavoro; altrimenti, una sonora delusione.

LA trama di *Boiling Point: Road to Hell* vi sembrerà scontata. Nei panni di Saul Meyers, un veterano con alle spalle 10 anni di Legione Straniera, raggiungerete una sperduta regione del Sud America sulle tracce di vostra figlia Lisa, giornalista sparita in circostanze misteriose per aver curiosato dove non avrebbe dovuto.

Molti di voi avranno pensato alle similitudini con il film "Commando", con Schwarzenegger; tuttavia, mentre l'attuale governatore della California effettuava il suo personale sbarco in Normandia su una semplice isoletta, Saul Meyers deve affrontare un territorio di oltre 250 Km quadrati. Difatti, mentre la quasi totalità degli sparatutto 3D, da *For Cry* a *Half-Life 2*, sono divisi in livelli (per quanto non lineari) dove esiste un punto di entrata e uno di uscita, *Boiling Point* getta il giocatore in un'area sconfinata (è pari alle dimensioni di Roma, per fare un paragone) e gli regala una libertà senza uguali.

"NELL'ANIMA, SI AVVICINA PIÙ A UN GDR COME *MORROWIND*"

Questo perché, nell'anima, *Boiling Point* si avvicina maggiormente a un GdR come *Morrowind* o, al limite, a quel capolavoro riconosciuto di *GTA San Andreas*, piuttosto che ai normali sparatutto 3D.

Gli sviluppatori di Deep Shadows, infatti, intendono creare un ibrido che unisca la frenesia di un FPS dell'ultima generazione a un gioco d'esplorazione ed enigmi, scandito da centinaia di "missioni" più o meno importanti, seguendo la sana tradizione dei migliori GdR d'annata.

Basta muovere i primi passi per la capitale dello staterello sud americano, ammirando le decine di case che ruotano attorno a voi in prima persona, per notare le somiglianze con un altro capolavoro: i personaggi e parecchi oggetti sono circondati da un rettangolo blu (di cui sono visibili solo gli angoli), che sembra urlare *Deus Ex* a squarciagola. Anche il fatto di essere in grado di raccogliere e spostare parecchi oggetti, come sedie o casse, rafforza tali somiglianze, pur se ci si imbatte ancora in parecchie porte chiuse e oggetti non interattivi.

In effetti, la prima sensazione è di essere un po' abbandonati a se stessi: all'inizio, disporrete di una labilissima traccia che condurrà alla sparizione di Lisa, e la tentazione di rimpiangere i livelli-corridoio della maggior parte degli sparatutto in prima persona sarà fortissima. Fortunatamente, per resistervi sarà sufficiente iniziare a seguire gli indizi seminati abilmente dai programmatori, rendendosi conto che in *Boiling Point* è stato ricreato un mondo virtuale, in cui potrete fare letteralmente ciò che vorrete.

Da una parte, le sei fazioni presenti nell'area, che andranno dai governativi, alla mafia; dalla CIA, ai guerriglieri, saranno perennemente in lotta tra loro, e un ex-

FAZIONI IN LOTTA

La terra di *Boiling Point: Road to Hell* è dilaniata da fazioni in lotta senza quartiere tra loro: i governativi rappresentano la legalità (almeno in teoria...) e il potere politico centrale, e sono ovviamente nemici della mafia, che controlla le coltivazioni e il traffico di droga. Tra i due litiganti, spesso gode il terzo, ovvero i guerriglieri, che non vanno d'accordo con il governo, né con la mafia. In mezzo a tutto questo, si muove – con la discrezione di un elefante in una cristalleria – la CIA, che cerca di controllare i guerriglieri e di impedire alla mafia di esportare troppa droga. Infine, ci sono gli indios, che vivono principalmente in aeree separate da tutto il resto, e i civili, normalmente inermi.

Una panoramica della città principale del gioco. Potrete entrare praticamente in ogni edificio...

L'inventario è davvero completo, e ricorda quello dei GdR.

Tutto il testo nel gioco verrà tradotto, fortunatamente.

La completissima mappa del gioco si "svelerà" man mano che esplorerete lo staterello sud-americano. L'area è di oltre 250 km quadrati!

legionario sarà utile a tutti. Con un po' di sagacia, sarà facile contattare queste organizzazioni e farsi affibbiare missioni sempre più pericolose e remunerative, salvo poi vedersela con il gruppo che avrà fatto le spese delle vostre avventure.

Dall'altra, basterà girare un po' per le zone più popolate della mappa (che all'inizio, come nei GdR, sarà "oscurata" e si svelerà solo con un po' di sana esplorazione), per trovare miriadi di compiti secondari, che ricordano i titoli della compianta Troika e che sembrano decisamente fuori luogo in un FPS (come per esempio, cercare la cura indiana per il nipote di una simpatica nonnina). Non mancherà un "sentiero" oscuro, che condurrà a una missione secondaria molto particolare (e che, in effetti, costituiva la trama principale della prima "incarnazione" di *Boiling Point*, con il fantascientifico titolo di *Xenus*).

Al momento, la versione da anteprima da noi provata è lontana dalla perfezione: il frame rate, pur su un computer molto potente, è decisamente basso, e rasenta quello dei giochi a turni. Per raggiungere un compromesso efficace tra qualità grafica e fotogrammi al secondo, abbiamo dovuto giocare in un anacronistico 800x600. La fisica degli oggetti, per quanto avanzata, presenta parecchie sbavature, quali soldati che emergono da massi o divani, oppure scassatissime utilitarie che scalano pareti quasi in verticale. L'Intelligenza Artificiale sembra molto valida, ma dimostra che il betatesting non è completo: siamo riusciti a devastare un accampamento della mafia, mentre il boss sedeva tranquillamente al suo tavolo, imperturbabile.

Tuttavia, *Boiling Point: Road to Hell* convince, con gli scontri improvvisi tra guerriglieri e governativi, gli elicotteri della CIA che notano le incursioni contro i campi dei trafficanti di droga e le tracce lasciate dai programmatori un po' ovunque per stuzzicare la curiosità dei giocatori. Speriamo solo che in *Boiling Point* (che significa "punto di bollitura", intendendo lo stato d'animo del protagonista, ormai pronto a tutto) non ci sia solo vapore. La risposta arriverà tra circa un mese.

SCAR
SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Un gioco tutto italiano per chi non può vivere senza sentire il rombo del motore.

MADE IN ITALY

Nonostante l'avanzata dell'economia cinese, che preoccupa molti, Milestone ha voluto puntare su una passione tutta italiana per il suo *SCAR*. Partendo dal team di programmazione, composto da nostri connazionali, per arrivare alle auto, circa una ventina, tutte provenienti dalla scuderia Alfa Romeo. Anche buona parte dei circuiti sono ambientati nel Bel Paese: si passerà dalle corse nella campagne di Sicilia e Campania, agli angusti percorsi cittadini di Milano e Roma. Non saranno dimenticate le ambientazioni più esotiche, come la Spagna, e circuiti reali, come Donington, Valencia e Laguna Seca.

Anche dopo aver raggiunto la testa della gara, ci sarà sempre qualche avversario pronto a rompere le uova nel paniere.

La simulazione dei danni non vuole essere particolarmente realistica, ma è bene evitare di prendere troppi colpi, se si vuole terminare la gara.

ISTANTANEA SU: SCAR SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Casa: Black Bean
Sviluppatore: Milestone
Genere: Gioco di guida
Requisiti di sistema: Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB
Internet: www.milestone.it
Nel Negozi: Giugno
Perché aspettarlo: *SCAR – Squadra Corse Alfa* Romeo propone un interessante sistema di abilità molto simile a quello dei GdR, pur basandosi su una simulazione fisica convincente, che richiederà un certo impegno per essere digerita al meglio. Potrebbe rivelarsi il miglior compromesso fra simulazione e gioco di guida mai visto su computer.

IL noto sviluppatore italiano Milestone, cui si devono capolavori come *Screamer* e *Superbike 2001*, non ha abbandonato gli appassionati di motori.

Dopo il discreto *Racing Evoluzione*, pubblicato solo per Xbox, il team si è impegnato in un nuovo gioco di guida dedicato alla passione tutta italiana per le vetture sportive, scegliendo, tra l'altro, un testimonial quale Alfa Romeo, una casa molto apprezzata nel mondo per le sue automobili, sportive al punto giusto.

SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo vuole prendere le distanze dalla marea di titoli a quattro ruote presenti sul mercato, ponendo l'attenzione sul pilota, più che sulla gara in sé, in modo da soddisfare i palati di chi gradisce le corse senza troppe pretese di realismo, così come quelli di chi predilige una sfida impegnativa e aderente alla realtà. Partendo da queste basi, Milestone ha realizzato un motore fisico piuttosto verosimile, tarando i parametri in maniera da ottenere un comportamento credibile della vettura, pur perdonando gli errori più leggeri e, tramite una particolare caratteristica, anche quelli un po' più grossolani. Il lavoro maggiore, tuttavia, è stato compiuto sulla gestione del pilota, che non sarà semplicemente rappresentato da un nome, come capita nella maggior parte dei giochi disponibili, bensì da una serie di caratteristiche migliorabili con il proseguire della sua carriera.

Tale particolare sistema di abilità ricorda quello dei giochi di ruolo e include caratteristiche quali la possibilità di limitare le sgommate in accelerazione o frenata (in parole povere, attiva una sorta di ABS/Traction Control), la bravura nel mettere sotto pressione gli avversari (inducendoli a sbagliare se tallonati da vicino), la capacità di resistere allo stress della gara e, infine, la facoltà di usare il cosiddetto Tiger Effect.

Questo "albero" di abilità è reso possibile proprio dall'aggiunta di opzioni molto particolari, che pur snaturando in parte il concetto di realismo, rendono *SCAR*

innovativo ed esaltante, senza tradire completamente le velleità simulative. Il fulcro delle novità è proprio il Tiger Effect, un nome fantasioso che nasconde un concetto molto vecchio, ma mai applicato ai titoli di guida. Avete presente *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*, il gioco d'azione di Ubisoft in cui è possibile tornare indietro nel tempo per ripetere le ultime azioni? In *SCAR* accade esattamente lo stesso: avete preso una curva troppo velocemente, rimediando un'uscita di strada clamorosa? Nessun problema. La pressione di un

Una delle peculiarità più apprezzabili è la possibilità di correre lungo le vie delle principali città del mondo.

Non sono state tralasciate le statali attorno alle metropoli: se siete stufi del traffico di Milano, potrete sempre avventurarvi nelle campagne siciliane.

UNO STILE TUTTO SUO

In *SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo*, le caratteristiche del sistema di abilità non sono state utilizzate per nascondere un motore fisico poco curato. Nonostante la presenza del Tiger Effect e di altri elementi tipici dei giochi più arcade, come *Need for Speed*, la fisica è simulata in maniera piuttosto verosimile. Non si raggiungono gli eccessi di *GTR*, ma sarà comunque necessario dedicare una certa attenzione al trasferimento dei carichi durante le curve, alle traiettorie ideali e ai punti di staccata. Anche arrivando lunghi in curva, si avrà sempre un margine di correzione piuttosto ampio, per lo meno utilizzando le vetture meno spinte, come la Alfa Sud o le Alfa 75. Passando a cilindrate più grosse, o alle indomabili auto d'epoca, la situazione cambierà leggermente, rendendo la guida più complessa, ma mai frustrante. Si tratta, del resto, di quattroruote normali, molte delle quali circolano sulle strade, non certo configurate per ottenere dei tempi estremi. Chiunque abbia una patente, poi, sa benissimo che la difficoltà non è tenere la macchina in strada, quanto "abbassare" i tempi. E, ovviamente, saper sfruttare le occasioni di sorpasso.

tasto vi consentirà di tornare indietro di una manciata di secondi e di cercare di correggere in tempo la traiettoria.

Un'altra peculiarità di *SCAR*, più verosimile della precedente, è la simulazione dello stress di chi stringe il volante. Quando una vettura vi tallonerà da vicino, l'indicatore "dell'energia" del pilota inizierà a calare e, arrivato a zero, la visuale si offuscherà per qualche secondo, trasformando anche una semplice curva veloce in un'impresa non da poco. Ovviamente, anche gli avversari dovranno tenerne conto e una delle migliori tattiche di sorpasso sarà proprio quella di stare attaccati allo scarico di chi vi precederà, per approfittare della sua prima leggerezza.

L'importanza di questo parametro è sottolineata anche dal sistema di abilità, due delle quali saranno dedicate alla caratteristica in questione, rappresentando sia la capacità di incutere "timore" negli altri piloti, sia la resistenza allo stress da competizione.
La libertà di sviluppare un proprio pilota consentirà di compiere delle scelte strategiche, che andranno a influenzare le varie gare. Si potrà puntare tutto sul Tiger Effect, assicurandosi di sfruttarlo un maggior numero di volte all'interno di una competizione (quindi, di rimediare a parecchi errori), oppure esaltare la capacità di intimidire gli avversari, contando sulla propria abilità di guida. Il bilanciamento è stato curato in maniera certosina e sarà impossibile creare il superpilota imbattibile, anche guadagnando una quantità enorme di punti esperienza.

"SI CORRERA' COSTANTEMENTE SUL FILO DEL RASOIO"

È apprezzabile anche il ritmo delle gare. Agli inizi della carriera e nelle gare più avanzate si dovrà sempre correre sul filo del rasoio, contro avversari accaniti e in grado di tenere testa anche ai piloti virtuali più esperti. Sino a che non taglierete il traguardo, nulla sarà certo, sia che corriate davanti a tutti, sia che siate indietro di qualche posizione. L'Intelligenza Artificiale è studiata in modo che i piloti gestiti dal computer non ostacolino solo il giocatore, ma vadano a lottare anche fra loro. La difficoltà delle gare, inoltre, verrà esaltata dalle particolarità cui si accennava sopra, e non sarà assolutamente semplice tenere la vettura in strada con la vista offuscata a causa dello stress provocato dall'auto che vi seguirà. Certo, grazie alla possibilità di tornare indietro nel tempo, rimedierete ad alcuni degli errori commessi, ma tale opportunità sarà utilizzabile solamente poche volte (circa due-tre secondi in totale per ogni gara), costringendovi a valutare attentamente (e nell'arco di frazioni di secondo) quando varrà realmente la pena attivarla.

Se sono accese le speranze in merito allo schema di gioco, che si presenta particolarmente interessante e originale, resta ancora qualche dubbio riguardo la qualità tecnica. La versione da anteprima da noi provata, oltre a non eccellere in qualità e quantità di dettagli, era afflitta da gravi problemi di fluidità, anche a bassissime risoluzioni, tanto da rendere certe sezioni particolarmente difficili per il ritardo con cui la vettura rispondeva ai comandi impartiti. Milestone ci ha assicurato che si trattava di "problemi di gioventù", che sarebbero stati presto risolti e noi ci auguriamo sia davvero così. *SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo* promette bene... speriamo mantenga.

GIOCHI COMPUTER

LA VITA DOPO HALF-LIFE 2

L'Uomo con la Valigetta ha qualcosa in serbo per Gordon Freeman...

Nel nuovo episodio di *Half-Life 2*, per ora battezzato *Aftermath*, l'affascinante Alyx vestirà un ruolo molto più centrale, e sarà spesso al fianco di Gordon.

Entro qualche mese, Valve dovrebbe rendere disponibile per il download *Day of Defeat: Source*, la "nuova" versione di uno dei migliori Mod per il primo *HL*.

ISTANTANEA SU: HALF-LIFE 2 AFTERMATH & THE LOST COAST

Casa: Valve
Sviluppatore: Valve
Genere: FPS
Requisiti di sistema: P4 3,2 GHz, 1 GB di RAM, scheda 3D 256 MB
Internet: www.steampowered.com
Nei Negozi: *The Lost Coast* e *Day of Defeat* saranno scaricabili a breve tramite Steam; *Aftermath* sarà disponibile verso la fine dell'anno.
Perché aspettarli: *The Lost Coast* spremerà al massimo Source; *DOD* è uno dei Mod multiplayer più validi mai creati, ed è lecito aspettarsi che, nella sua versione Source, sarà anche migliore; *Aftermath* narrerà il seguito di *HL 2*. Basta?

DOPO l'uscita di *Half-Life*, nel 1998, Valve sembrava sparita dalla scena dei videogiochi. Niente comunicati stampa e qualche espansione creata perlopiù da team esterni, senza tanto clamore.

In realtà, l'intero team si era chiuso nel "silenzio stampa" per dedicare tutte le proprie energie allo sviluppo di Source e, ovviamente, del gioco che gli è stato costruito attorno. Ora che *Half-Life 2* è finalmente stato pubblicato/gustato/terminato dagli appassionati di mezzo mondo, Valve non ha alcuna intenzione di rintanarsi nell'ombra, nell'attesa di un eventuale terzo episodio, per altri cinque o sei anni. Anzi, il proposito è quello di essere sempre presente, evitando che sia la sola comunità degli artefici di Mod a prolungare l'arco di vita del suo capolavoro.

Come sottolinea Robin Harper, uno dei migliori designer di Valve, con una punta di immodestia: "Ora come ora, pensiamo di essere veramente bravi a lavorare con *Half-Life 2*, riteniamo che gli utenti desiderino ancora più materiale relativo al gioco, e stiamo lavorando per crearlo. Ci sentiamo perfettamente a nostro agio con gli strumenti che abbiamo sviluppato e con quello che possono fare: solitamente, se ne creano di nuovi per un progetto inedito, ma noi non abbiamo alcuna intenzione di farlo". Frasi che sembrano strane, in bocca a un game designer: tipicamente, finito un progetto ci si lancia in quello seguente, sfruttando il nuovo hardware, modificando pesantemente il motore di gioco, cercando di puntare a obiettivi ancora più ambiziosi. Tutto questo, normalmente, significa ripartire da zero. Valve, invece, desidera continuare a sviluppare contenuti per il suo capolavoro, sfruttando la stessa tecnologia grazie alla conoscenza approfondita sia del Source, sia degli strumenti a esso correlati, come il sistema fisico. E il primo obiettivo è *Aftermath*, un'espansione ambientata nel periodo immediatamente successivo a quello di *HL 2*.

GAME DESIGN AI MASSIMI LIVELLI

"*Aftermath* è basato su quanto visto in *Half-Life 2*: la Cittadella è gravemente danneggiata dalle azioni di Freeman, e l'intero edificio sta per saltare in aria, portando con sé una buona parte di City 17 e quanto presente nei dintorni. Gordon e Alyx stanno guidando la fuga dalla città, e non mancano gli incontri ravvicinati con alcune delle creature incontrate nelle sequenze finali del gioco." - racconta Harper - "Volevamo che Alyx acquisisse maggiore importanza e le premesse non mancavano. Purtroppo, in *HL 2* abbiamo dedicato molto tempo per introdurre il suo personaggio, ma non abbiamo avuto l'occasione di renderla protagonista di un altro livello".

Alyx è sopravvissuta all'esplosione finale e, in questo nuovo "capitolo", diventerà più importante, una fedele alleata di Gordon, con cui potrà interagire in maniera ben più sofisticata di quanto visto in *HL 2*.
Ma non sarà solo questo a cambiare. Anche City 17 subirà qualche variazione strutturale: "In Valve, abbiamo una filosofia particolare: ci piace riprendere gli elementi del gioco e riutilizzarli in modo da dar vita a interessanti variazioni sul tema originale.

NUOVI COMPAGNI DI VIAGGIO

In *The Lost Coast*, che gli utenti di Steam dovrebbero a breve poter scaricare gratuitamente, si incontrerà un nuovo personaggio. Questi, come una specie di guida, condurrà i giocatori tra le case del paesino arroccato sulla scogliera. Una sorta di Padre Gregory, ma armato di bastone e rete da pesca, invece che del più temibile fucilone!

The Lost Coast metterà a dura prova le schede video più potenti, grazie a un esteso uso di tutte le migliori tecniche 3D.

C'è da rimanere a bocca aperta, vero? Praticamente qualsiasi superficie di *The Lost Coast* è ricoperta da ogni tecnica 3D possibile in Source. Immaginate quando l'elicottero all'esterno inizierà a spararvi addosso!

DAY OF DEFEAT: SOURCE

Parlando di contenuti a episodi, di Steam e del Mod di *Half-Life 2*, era impossibile non cercare di strappare qualche notizia relativa al progetto forse più atteso, *Day of Defeat: Source*, versione aggiornata al motore Source del famosissimo Mod sulla Seconda Guerra Mondiale, che ha poi aperto la strada a decine di produzioni commerciali, primo fra tutti *Battlefield 1942*. Abbiamo anche disputato qualche partita sulle due mappe a nostra disposizione, appassionandoci per la fisica ragdoll, che riesce a rendere al meglio la crudezza di alcune scene, ma soprattutto per il sonoro, finalmente curato in maniera professionale.
Le voci del primo Mod erano state realizzate dal fratello di uno degli sviluppatori, mettendo la testa sotto una coperta in uno scantinato, poiché sprovvisto di camera insonorizzata dove effettuare le registrazioni. Ora è stato fatto tutto a regola d'arte, con effetti audio a dir poco verosimili, doppler e quant'altro. L'aspetto grafico non ha subito stravolgimenti epocali, come accaduto con *CounterStrike: Source*, ma il divertimento è rimasto invariato; merito dei miglioramenti tecnologici e dei numerosi ritocchi al bilanciamento e allo schema di gioco, che hanno reso l'esperienza ancora più intrigante. Del resto, realizzare un titolo multiplayer impone il lancio frequente di nuovi contenuti (mappe, armi, skin), anche se questi non sono necessariamente innovativi.

Day of Defeat

Day of Defeat: Source

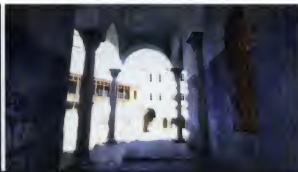
"ALYX DIVENTERÀ UN PERSONAGGIO MOLTO PIÙ IMPORTANTE"

Come gli Ant-Lion, prima nemici e poi indispensabili alleati. Nel caso di *Aftermath*, City 17 sarà tutta un'altra cosa rispetto a quanto osservato in *HL 2*". Alla richiesta di delucidazioni, Robin Harper si trincera dietro un secco "no comment", sapendo di aver stuzzicato la nostra curiosità! L'unica notizia che riusciamo a estorcergli è che *Aftermath* dovrebbe essere scaricabile tramite Steam verso Natale.

LA COSTA PERDUTA

Source è senza dubbio uno dei motori 3D più potenti e flessibili attualmente su PC, ma *Half-Life 2* non è capace di spremere il massimo dal miglior hardware disponibile: se gira al dettaglio più elevato anche su schede video di fascia media, come può "torchiare" le GPU di ultima generazione?

Per risolvere il problema dello sviluppo su PC, che impedisce ai programmatori di sfruttare a fondo le architetture più moderne (sia per una questione di compatibilità fra le varie configurazioni, sia per la necessità di non precludere l'accesso al gioco a chi non dispone di PC ultrarecenti), Valve è al lavoro su *The Lost Coast*. Si tratta di un livello aggiuntivo, che verrà distribuito a breve tramite Steam, realizzato dai programmatori appositamente per spingere Source al limite, così da capire sino a che livello di fotorealismo possono arrivare con il loro motore. "Sapevamo di non aver raggiunto ancora la vetta con *HL 2*" – ci dice Victor Antonov, di Valve – "così, ci è venuta l'idea di realizzare un livello che estendesse l'universo di *HL 2*, testando le nostre strategie per lo sviluppo delle future tecnologie. Abbiamo optato per il livello più difficile da realizzare. Si tratta di una zona costiera, ricca di rocce, con molta acqua, e che comprende un villaggio e una splendida chiesa. Insomma, un sacco di elementi architettonici e naturali".

La tecnica High Dynamic Range permette, tra l'altro, di ricreare in modo convincente l'abbagliamento che si prova passando da una zona scura a una molto illuminata.

STEAM, LA PIATTAFORMA DELLA DISCORDIA

Dopo l'uscita di *Half-Life 2*, i giocatori di tutto il mondo hanno conosciuto Steam nella sua interezza. Per chi non lo sapesse, Steam è un'interfaccia che consente agli utenti di registrare i propri prodotti Valve, di scaricare nuovi contenuti, e di mantenere costantemente aggiornata la propria copia di *HL 2* o *CounterStrike: Source* – motivo per cui non sono mai uscite patch per questi due giochi, dato che vengono scaricate direttamente da Steam a ogni avvio. Ovviamente, non sono tutte rose e fiori: molti utenti si sono lamentati per il fatto di doversi collegare al fine di "validare" la propria copia di *HL 2* acquistata nei negozi; altri non sono riusciti a completare l'operazione a causa delle code o di altri problemi. Vale la pena, però, di riportare il pensiero del designer di Valve Robin Harper: "È solo grazie a Steam che possiamo fare tanto: se non ci fosse questa piattaforma, saremmo costretti a inserire le espansioni in scatole, a studiare il loro posizionamento nei negozi... e il titolo verrebbe distribuito dopo sei anni" – a sottolineare che le critiche rivolte a Steam non tengono conto del potenziale di questa soluzione dal punto di vista della realizzazione/distribuzione di contenuti aggiuntivi, siano essi gratuiti o a pagamento.

Il Pescatore, personaggio guida di *The Lost Coast*, in un panorama da cartolina. Il livello, presto disponibile, spremerà a fondo le risorse del vostro PC.

Una mole di dettaglio assente in *Half-Life 2* e concepita per esaltare i fanatici della tecnologia d'avanguardia. Solo loro riusciranno a godere di tale progetto: i requisiti minimi prevedono un processore a 3,2 GHz, 1 GB di RAM e una scheda video di fascia (molto) alta. Per quanto riguarda quest'ultima, Valve ha deciso di non legarsi a un solo costruttore, ma di supportare sia ATI, sia NVIDIA, sebbene unicamente per i loro modelli al top della gamma. Non si potrebbe chiedere di meno, considerando l'utilizzo di Bump Map ad alta risoluzione, di un sistema di illuminazione più rifinito e di texture ai massimi livelli. Ma a rendere *davvero* spettacolare *The Lost Coast* ci penserà l'introduzione dello HDR (High Dynamic Range), una modalità di rendering che simula in maniera più verosimile la gestione della luce.

Pensate a quando, all'interno di una stanza buia, accendete la luce: il vostro occhio impiegherà qualche istante ad abituarsi alla mutata condizione, attimi durante i quali sarete quasi "ciechi". Tramite l'HDR si vuole simulare questo effetto, mettendo alle strette l'hardware attuale, ma anche introducendo elementi nuovi, capaci di dare brio al gameplay. Valve non intende limitarsi a stupire con la tecnologia, ma desidera sfruttare quest'ultima per migliorare ulteriormente la giocabilità. "Passando da una sezione buia a una luminosa, ci sono istanti in cui il giocatore non vede quasi nulla: tutto è sovresposto, almeno sino a che l'occhio non si adatta. Ciò può essere usato in molti modi. Nascondi un nemico al buio, e ci vorranno un paio di secondi prima che si passi dal distinguere una vaga forma controluce, al notare l'avversario in ogni dettaglio", ci dice Harper. Per dimostrare quanto sostenuto, carica una partita sul suo computer.

Siamo all'interno di una chiesa. Il silenzio viene interrotto dal rumore delle pale di un elicottero: le vetrate esplodono e il velivolo sembra una semplice macchia nera in mezzo a un tripudio di luce. Ciò rende impossibile mirare e ci obbliga a rimanere impotenti per qualche istante, o a fuggire alla cieca. Difficile descrivere a parole quanto la situazione possa cambiare, se non la si sperimenta in prima persona: senza tale effetto, un abile colpo di lanciamissili sarebbe stata la soluzione più ovvia, mentre l'introduzione di HDR obbliga a escogitare altri espedienti. In quest'ottica, assume un significato importante tutto il lavoro necessario per rendere possibile l'effetto in questione: non avrebbe senso realizzare più versioni (a differenti esposizioni) di ogni texture, solamente per stupire con chicche grafiche.

Sebbene senza rivelare troppo sui suoi futuri progetti, Valve ha dimostrato di non essere rimasta con le mani in mano – e di questo dobbiamo essere felici per primi noi giocatori!

Los Santos, San Fierro e Las Venturas: tre città misteriose e uno stato tutto da scoprire. Raffello Rusconi è volato fino a New York City per conoscere quei "bravi ragazzi" di Rockstar North e vedere da vicino il blockbuster videoludico della stagione 2004: *GTA San Andreas*.

GTA SAN ANDREAS

SIETE mai stati nella Grande Mela in marzo? Un vento gelido proveniente dal Canada soffia tra gli immensi grattacieli della città, un sole pallido fa la sua apparizione al posto delle usuali tempeste di neve e un traffico brulicante di taxi "colora" la metropoli tinteggiandola di giallo.

Tra una passeggiata nell'iper tecnologica Times Square, una visita al Metropolitan Museum e al Rockefeller Center, ci avviamo verso il quartiere generale di Rockstar. L'arte e l'architettura sono gli elementi che caratterizzano il quartiere SoHo, uno dei più affascinati e ricchi di cultura dell'isola di Manhattan. Strade come West Broadway e Canal Street sono ricche di gallerie d'arte contemporanea, negozi lussuosi e sono intrise di un'atmosfera unica. E in un anonimo palazzo di questo magnifico quartiere è situata la sede di Rockstar North, lo sviluppatore responsabile di una della serie videoludiche più controverse, discusse, amate, detestate e vendute del pianeta: stiamo parlando di *Grand Theft Auto*, un brand da oltre 32 milioni di copie. L'ultimo nato ha totalizzato al "box office" ben 12 milioni di "affezionati clienti" in soli cinque mesi di permanenza nei negozi. Dopo aver spopolato su PlayStation 2, l'ultimo capitolo della saga nata nel lontano 1997 arriverà a giugno finalmente anche sui nostri PC. GMC non poteva lasciarsi sfuggire l'occasione e ha spedito il prode Raffaello Rusconi oltreoceano a controllare da vicino il lavoro dei ragazzi di Rockstar North.

Inizia così il nostro viaggio alla ricerca di Los Santos, San Fierro e Las Venturas: benvenuti nel fantastico mondo di

Le missioni in cooperativa sono davvero spassose, ma sarà meglio "lavorare" con una dolce donzella...

Vi troverete a subire le angherie di una coppia di poliziotti corrotti: ricordatevi, la vendetta va gustata a freddo.

LE CATENE DI RISTORAZIONE

Una delle grandi innovazioni proposte dal gioco di Rockstar è la possibilità di mangiare. Come nella realtà, il nostro eroe e tutti gli abitanti di San Andreas debbono nutrirsi. CJ potrà fare numerosi pasti nell'arco di una giornata e in base alla sua attività fisica potrà ingrassare o perdere peso. San Andreas è disseminata di fast food e sono tre le catene di ristorazione da tenere d'occhio: Burger Shot, Well Stacked Pizza Co. e Cluckin'Bell. Divertitevi a ingozzarvi di hamburger, patatine fritte e pizza a volontà! Sono disponibili, in determinate occasioni, locali più eleganti in cui cenare/pranzare con la propria amata. È importante ricordare che un fisico con una elevata percentuale di massa adiposa condizionerà non poco le prestazioni di CJ nello scatto, nel salto e nell'arrampicarsi.

Il numero dei bolidi a disposizione è semplicemente impressionante. La moto è uno dei mezzi più spassosi.

SU CHI SCOMMETTO?

In uno stato dominato dal crimine e dalla corruzione non poteva mancare all'appello il gioco d'azzardo: a San Andreas è possibile spassarsela in diversi modi. A disposizione ci sono i famosi casinò di Las Venturas (Biliardo, Blackjack, Roulette, Video Poker, Ruota della Fortuna e Slot Machine vi aspettano) e i negozi di scommesse ippiche a Downtown (Los Santos) e a Montgomery.
È consigliato "restituire" i soldi prestati gentilmente dai proprietari dei casinò: in caso contrario, preparatevi a scappare da un gruppo di sgherri pronti a tutto pur di riempirvi di botte...

VOGLIO DIVENTARE COME LEBRON!

Ebbene sì, in San Andreas (inteso come stato) troverete numerosi campetti da basket in cui cimentarvi. Sono previste diversi tipi di sfide. Non potrete diventare come King James, ma è possibile spassarsela un po' con il pallone a spicchi. Se volete migliorare il fisico di Carl Johnson, è possibile trascorrere del tempo in palestra (pianificando i propri allenamenti) oppure dilettarsi con pugilato e arti marziali. Per restare in forma è comunque possibile correre, andare sulla propria BMX o farsi una nuotata... Frequentando una palestra è consentito migliorare il proprio stile da *Street Fighter*, cosa buona e giusta quando si ha a che fare con criminali incalliti. Ricordate una cosa: più CJ diventerà simile ad Arnold Schwarzenegger, meno "Sex Appeal" avrà sulle donne...

GTA San Andreas! Il nuovo titolo della serie *GTA* mantiene intatti gli elementi che hanno caratterizzato positivamente tutti gli episodi precedenti, introducendo nuove modalità di gioco. In pochi minuti si viene rapiti completamente dall'atmosfera "cinematografica" che si respira nel mondo creato da Rockstar. Dopo cinque anni di lontananza, Carl Johnson ritorna a Los Santos per partecipare al funerale della madre, morta in circostanze misteriose. Al suo ritorno, il nostro eroe viene preso in consegna "simpaticamente" da un comitato d'accoglienza davvero speciale: l'agente Frank Tenpenny (uno dei cattivi del gioco) e il suo collega Eddie Pulasky lo accusano dell'omicidio di un loro collega. Dopo essere stato rimesso in libertà da questa coppia di poliziotti corrotti, CJ torna nel quartiere dove ha trascorso la sua infanzia e partecipa al commovente funerale della madre. In questi cinque anni sono cambiate molte cose, e CJ si accorge di come il suo mondo sia mutato radicalmente. La Los Santos dei primi anni Novanta presentata da Rockstar è ormai una metropoli "ostaggio" delle guerre fra bande, della droga e della corruzione. La madre del protagonista è stata uccisa, la sua famiglia sta andando alla deriva, CJ si trova costretto a prendere in mano la situazione e inizia così il suo tormentato e lungo viaggio per San Andreas. La trama viene magistralmente narrata per mezzo di filmati dalle tinte forti e di dialoghi dal linguaggio "colorito", svelandosi di missione in missione, tra un incontro e l'altro. Gli intrecci narrativi marchiati Rockstar regalano al giocatore un'avventura superba, da vivere tutta d'un fiato. L'obiettivo è quello di completare le numerose missioni che si "intersecano" nella tentacolare trama di *GTA San Andreas*. CJ viaggerà da un quartiere all'altro, da una metropoli all'altra, per cercare di consolidare il proprio potere, guadagnare il rispetto e aumentare la propria ricchezza. È anche possibile non seguire pedissequamente la trama, ma vagare per le città in cerca di "minigame" e attività "alternative": rapine, furti, scazzottate, stragi costituiranno la vostra "abituale" giornata lavorativa. Per realizzare i vostri sogni criminali avrete a disposizione un numero spropositato di mezzi di locomozione: si parte da semplici BMX per arrivare a bolidi super elaborati, passando per dune-buggy, motoscafi, elicotteri e persino aerei! Non solo mezzi di trasporto, ma anche un arsenale straordinariamente completo (dai classici MP5, Tec-9, Colt 45, AK-47 per arrivare a katane, motoseghe, bombe molotov e molto altro). A tal proposito, segnaliamo i progressi del sistema di puntamento, decisamente più

"CJ può raggiungere persino la massa muscolare di un Batista"

Ogni gang ha il proprio "colore". Ogni membro ha il dovere di "abbigliarsi" nel giusto modo.

La vita notturna di CJ è davvero impegnata: tra Strip Club, furti e giocate al casinò, ce n'è per tutti i gusti.

MODALITÀ COOPERATIVA

Incredibile: è possibile giocare in due a *GTA San Andreas*! Le missioni per due giocatori sono disseminate su tutto il territorio e sono divise in diverse categorie. Si parte dalle classiche sfide di distruzione (in cui massacrare un certo numero di inermi pedoni...), alle corse in moto/macchina/elicottero in cui bisogna eliminare un determinato quantitativo di veicoli/nemici. Lo stile ricalca quello dei vecchi coin-op, con l'inquadratura che viene bloccata nella stessa zona di combattimento.
È possibile usare i mezzi in coppia: uno guida, l'altro spara. Inoltre, sono state inserite cinque missioni di "ricognizione" che permetteranno ai due giocatori di sbizzarrirsi in giro per le città armati fino ai denti. In una di queste sfide è possibile impersonare persino Elvis!

DOPPIAGGIO DI PRESTIGIO

Il gioco è sottotitolato in italiano, ma non è stato doppiato (sarebbe stato probabilmente un lavoro immane...). La versione inglese di *GTA San Andreas* è stata doppiata da attori del calibro di Samuel L. Jackson e da famosi artisti quali Ice T. Il gioco di Rockstar North si contraddistingue per il linguaggio decisamente forte, mescolato con una buona dose di humour tipica della serie.

comodo e preciso che in passato. E il supporto del "lock-on" (l'agganciamento del bersaglio) è stato esteso anche per i combattimenti a mani nude, agevolando il lavoro di CJ.

A livello di giocabilità, l'innovazione più interessante è la possibilità di mutare il look del protagonista e il suo stato fisico: con un po' di allenamento CJ può raggiungere "persino" la massa muscolare di un Bastita o di un Triple H. Per ottenere buoni risultati è necessario mantenere il corretto apporto nutrizionale e la giusta di dose di proteine: quindi, CJ dovrà mangiare e frequentare con una certa regolarità i locali di ristorazione di San Andreas. Insomma, come in un vero e proprio gioco di ruolo, il nostro protagonista possiede un numero predefinito di parametri che potranno progredire o regredire in base al proprio comportamento. Questo sistema piuttosto semplificato influenza non solo il suo stato fisico ma anche la sua abilità di combattere, di destreggiarsi nell'uso delle armi e alla guida dei mezzi. Rispetto a un Tommy Vercetti, Carl Johnson sembra possedere un maggior carisma e una personalità vibrante. A contribuire a tutto ciò è senza dubbio la metamorfosi subita dall'eroe nel corso della sua avventura a San Andreas. L'evoluzione di CJ viene in parte decisa dalle scelte dal giocatore: è possibile cambiarne completamente il look (taglio dei capelli, barba e tatuaggi) e sceglierne l'abbigliamento più consono alla situazione. Pur trattandosi di scelte meramente estetiche, questi cambiamenti possono condizionare il ragazzo nel suo approccio con il gentil sesso o con i membri della sua stessa gang.

Il punto di forza di *GTA San Andreas* è comunque la grandiosa libertà accordata al giocatore: non è solo una questione di mappa, ma di possibilità in termini di giocabilità. E infatti, la longevità di questo titolo si attesta tranquillamente sulle 120/150 ore di gioco...

Ciò rende l'esperienza "criminale" del giocatore addirittura infinita. C'è un mondo che aspetta CJ sin dalle prime luci dell'alba: basterà uscire per esserne parte. Che ne dite di una bella corsetta per restare in forma, di una colazione abbondante e di un salto a trovare i vecchi amici della gang? Non essendo miliardario, CJ per vivere dovrà ingegnarsi a trovare qualche lavoretto: e per "lavoro" in *GTA San Andreas* si parla di corse clandestine attraverso la città, omicidi su commissione, furti, missioni d'infiltrazione, inseguimenti, assalti (anche a treni...), scattare fotografie compromettenti... Rispetto a *GTA Vice City* o a *Grand Theft Auto*, le missioni da completare sono maggiormente differenziate e anche molto più complicate. Insomma, vi basterà entrare nelle case di notte (è consigliabile scegliere accuratamente i quartieri dove vivono i ricconi), rubare oggetti preziosi e rivendere il tutto al proprio ricettatore di fiducia. Se non siete ancora soddisfatti, è sempre possibile racimolare denaro sonante con le missioni "Taxi" o "Courier". E poi dopo un'estenuante giornata di lavoro, che ne dite di fare quattro salti in uno degli Strip Club di Las Venturas o di andare a

VOGLIO I PANTALONI DI PELLE!

In San Andreas esistono sei diverse catene di negozi di abbigliamento: Binco, Didier Sachs, ProLaps, SubUrban, Victim e Zip. Alcuni negozi vengono sbloccati durante le prime missioni, altri invece saranno accessibili non appena si entrerà a San Fierro a a Las Venturas. Vestirsi in un "certo" modo permetterà a CJ di migliorare il proprio livello di "Sex Appeal" e di "Rispetto". Dopo aver comprato un nuovo capo d'abbigliamento, il nostro eroe potrà cambiarsi d'abito – tutte le volte che desidererà – in una delle proprie case sparse in San Andreas: basterà accedere al guardaroba a procedere al cambio. È possibile addobbare CJ in qualsiasi modo: che ne dite di una bella camicia hawaiana, pantaloni di pelle e stivali da cowboy? E per "addolcire il tutto" a renderlo decisamente "trendy" consigliamo una catenina d'oro massiccio, occhiali con lenti scure a un cappello nero...

Per fortuna, i ragazzi di Rockstar hanno migliorato il "sistema di puntamento" delle armi.

CON CHI ESCO STASERA?

Una delle aggiunte più interessanti di *GTA San Andreas* è – senza dubbio – la possibilità di "cuccare" una bella "pollastrella". Sono sei le ragazze a cui CJ potrà dare un appuntamento: l'esito dell'incontro dipenderà – come sempre – dal "Sex Appeal" raggiunto (abbigliamento, taglio di capelli, tatuaggi) e dalla fuoriserie posseduta. Combinare un appuntamento è piuttosto semplice: dopo aver scambiato qualche parola con la bambola da sedurre, se lei si dimostrerà interessata a voi sarà possibile invitarla a uscire! Se l'aspetto fisico non sarà di suo gradimento, la vostra "ragazza dei sogni" potrà anche rifiutarsi all'ultimo momento di uscire con voi... Gli appuntamenti variano da sventola a sventola: ci saranno cene a lume di candela, quattro salti in discoteca o qualche aperitivo in un locale alla moda. Oppure una bella gita sulla vostra fuoriserie... Vi consigliamo – caidamente – di presentare CJ all'appuntamento con un bel mazzo di fiori: provare per crederei

In alcune missioni vi troverete alla guida di un aereo, in altre di un elicottero.

DOV'È SNOOP DOGG?

Per guadagnare "Rispetto" (serve per reclutare membri della gang) e "Sex Appeal" (e far colpo su qualche dolce donzella...) non basta avere il vestito giusto, bisogna avere il "giusto look". Per migliorare il proprio aspetto esteriore, oltre a lavorare duramente in una delle palestre di San Andreas, è consigliabile andare dal proprio barbiere di fiducia per farsi dare una bella sistematina. Sono disponibili tagli per "tutti i gusti": che ne dite di replicare una pettinatura alla Snoop Dogg?
Un "vero" duro non ha bisogno solo di una acconciatura alla moda, ma anche di qualche effige o simbolo tribale da mostrare sul proprio corpo.
I saloni di tatuaggi a disposizione sono quattro, abbastanza per rendere più macho CJ.

ballare con la propria bella in qualche locale trendy? San Andreas è uno stato immaginario, ma Rockstar North ci ha davvero sbalorditi nel riprodurre con cura certosina tre immensi agglomerati urbani come Los Angeles, San Francisco e Las Vegas (rispettivamente Los Santos, San Fierro e Las Venturas). Ogni città ha un proprio stile, e non si tratta solamente di una differenziazione architettonica o cromatica: osservare i tram che si muovono su e giù per San Fierro o la popolazione che vive nella lussureggiante campagna intorno a Los Santos è un'esperienza impagabile. Le metropoli di San Andreas sono molto più vive rispetto a Vice City e Liberty City; la gente comune si veste in base alle condizioni climatiche (se piove li vedrete con cappelli e ombrelli) e reagisce in base ai vostri comportamenti e alle provocazioni (minacciateli e sentirete le sirene della polizia avvicinarsi...). Nel complesso, la popolazione locale è socievole e vi basterà girare con una macchina fotografica per vedere molti pedoni "mettersi in posa" quando saranno inquadrati. Lo stato di San Andreas non è solo sorprendente per vastità e varietà, ma anche per gli incontri che si possono fare: vi ricordate la mitica Candi Suxx?

La mappa di gioco è circa sei volte più grande di quella di *Vice City* (impressionante!) e le città presentano una morfologia del terreno pressoché perfetta: deserti, monti, colline, laghi, mare e praterie si alternano e si intersecano con precisione assoluta. La sola Los Santos, per esempio, raggiunge un'estensione chilometrica doppia rispetto all'intero gioco *Grand Theft Auto III*; la rete autostradale è stata ricostruita nella sua interezza sia per quanto riguarda le corsie, i cavalcavia e persino la segnaletica!

"La mappa di gioco è circa sei volte più grande di quella di *Vice City*"

Chiariamo subito che l'unico "peccato originale" di *GTA San Andreas* riguardava il comparto grafico, non propriamente esaltante su PlayStation 2. In particolare, la gestione di ombre e luci in tempo reale causava dei frequenti cali nel frame rate. Per carità, nulla di clamoroso da inficiare il risultato complessivo dello straordinario titolo firmato Rockstar North, ma si trattava, comunque, di fastidiosi rallentamenti che – alle volte – minavano la sublime esperienza di gioco. Sotto gli occhi vigili di Hosi Simon (brand international manager), abbiamo provato la versione PC di *GTA San Andreas*: la nostra prima impressione è stata positiva, soprattutto dopo aver constatato che non si trattava di una "mera" conversione da PlayStation 2. I responsabili di Rockstar ci hanno tenuto a sottolineare che questa versione è stata programmata ad hoc. Notevoli sono i giochi di luce e ombre in tempo reale (non aspettatevi nulla di simile a quanto visto in *Doom 3* o in *Half-Life 2*), mentre il frame rate raggiunge tranquillamente i 60 FPS (dipende dalla scheda video) e i bolidi elaborati di CJ sfrecciano sulle freeway con una velocità degna di un *Burnout 3*. I movimenti e le animazioni dei personaggi appaiono molto più fluidi e realistici (così come il complessivo livello di dettaglio), e il sistema di gestione delle telecamere funziona benissimo anche con mouse e tastiera. È comunque possibile configurare a proprio piacimento il metodo di controllo da utilizzare.

Funziona brillantemente anche il sistema di puntamento delle armi, mentre tra le "chicche" segnaliamo la possibilità di giocare in modalità "Widescreen" e di gustare e scambiare via Internet le proprie imprese criminose (i file dei replay sono davvero piccolissimi).

Oltre a ciò, è possibile, come nella versione per PC di *GTA Vice City*, inserire la propria compilation di MP3 e mixare il tutto con i fantastici jingle radiofonici presenti nel gioco. Comunque, la colonna sonora scelta dai ragazzi di Rockstar è – anche questa volta – ottima e le numerose radio inserite sono in grado di soddisfare i gusti di tutti i giocatori. Trattasi di pezzi dei primi anni Novanta, che spaziano dalla musica country all'heavy metal, passando per il rap e l'hip-hop. Insomma, la struttura di gioco – pressoché perfetta – non è cambiata, così come la fisica (non è stato purtroppo implementato l'Havok), ma il motore grafico, la velocità e la consistenza del frame rate sono stati migliorati.

Se si dispone di un computer dell'ultima generazione (è raccomandata una scheda video con almeno 64 MB di RAM, meglio con 128 MB), si potrà godere appieno di un'esperienza videoludica/criminale senza eguali al mondo: benvenuti in *GTA San Andreas*!

HELLGATE
LONDON

Per fare fuori questo energumeno non serviranno abilità incredibili con mouse e tastiera: una buona dose di strategia sarà sufficiente!

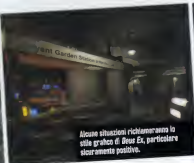
I "ribelli" di Blizzard si sono lasciati alle spalle la casa madre, per affrontare i tortuosi labirinti della capitale britannica e dimostrare che il *Diablo*, a loro, non fa paura... anzi!

LA visuale è in soggettiva, come negli sparatutto in prima persona. I mondi sono liberamente esplorabili, come negli sparatutto in prima persona. Bisogna far fuori gli avversari, come negli sparatutto in prima persona. E, osservando le immagini in queste pagine, la prima idea che ci si fa del gioco è quella di uno sparatutto in prima persona. Ma tenetevi forte, *Hellgate: London*, di Flagship Studios, NON è uno sparatutto in prima persona.

E nemmeno un'avventura. Lo si potrebbe definire gioco di ruolo (e i programmatori ci tengono anche a questa classificazione), nel caso tutti concordassero nel catalogare *Diablo* come un GdR/azione. Di conseguenza, la formula più corretta è probabilmente "*Diablo* in 3D". Sia chiaro, non un clone di *Diablo* qualsiasi, ma proprio di "quel" *Diablo*. Gli sviluppatori, non a caso, sono la costola ribelle di Blizzard, quella che ha abbandonato la casa di sviluppo per dedicare anima e corpo alle proprie idee. Tra l'altro, rappresentano il nucleo fondamentale del team, considerando che lo stesso Bill Roper (producer di *Diablo*) ne fa parte.

Per mantenere il legame con il vecchio cavallo di battaglia, il sistema di combattimento è stato interamente basato sulle abilità del personaggio, vanificando, quindi, le ore di allenamento a *Quake 3* e *CounterStrike*. Per quanto siate abili nella gestione di mouse e tastiera, *Hellgote: London* richiederà solo veloci pressioni dei tasti del mouse. Oltre, ovviamente, a una buona dose d'astuzia nella scelta delle armi più adatte alla situazione e nell'assegnare i punti esperienza accumulati durante le vostre avventure.

Non che la giocabilità sia limitata a questo, sia chiaro. Le possibilità di un motore interamente tridimensionale consentono al giocatore di muoversi più liberamente nel mondo virtuale, di improvvisare tattiche e stratagemmi più complessi rispetto al noto gioco di Blizzard, tenendo sempre conto più delle statistiche del personaggio, che della velocità con cui si muovono le dita sulla tastiera.

La nuova prospettiva pone l'accento sull'immedesimazione nell'alter ego, che viene ulteriormente esaltata dalla cura riposta nel design grafico. Non solamente per l'uso di nuove tecnologie, ma per un evidente impegno nel realizzare strutture e ambienti gotici, capaci di suscitare un senso di angoscia

Alcune situazioni richiameranno lo stile grafico di *Deus Ex*, particolare sicuramente positivo.

Le atmosfere gotiche londinesi si adattano bene agli scenari ricreati dagli sviluppatori.

Gli strumenti d'offesa saranno divisi in dua categorie: Melee Weapon - armi bianche - a Ranged Weapon - in generale, qualsiasi arma da fuoco.

Una volta uccisi, i mostri lasceranno a terra un ricco bottino di armi e oggetti incantati, come da tradizione "*Diablo*".

e claustrofobia. Quel "London" che fa capolino nel titolo del gioco non è casuale. Max Shaefer e Dave Glenn (rispettivamente art director e chief background artist di *Diablo II*) hanno scelto quale ambientazione principale la capitale del Regno Unito in quanto la sua architettura, fatta di "dungeon naturali" (come, per esempio, l'intricata rete metropolitana, l'acquedotto i vecchi pozzi medievali, eccetera) si adattava particolarmente a quanto avevano in mente. Si sono anche recati nella città per acquisire informazioni, immagini, filmati, tutti utilizzati per ricreare i livelli inseriti nel gioco, come la cattedrale di St. Paul e Buckingham Palace.

Se i fan del mitico GdR/azione saranno già andati in brodo di giuggiole, chi odiava il titolo originale starà probabilmente valutando l'ipotesi di sospendere la lettura per dedicarsi ad articoli più interessanti. Commetterebbe, però, un grosso errore, visto che non sarà solamente la visuale a rinverdire l'ormai stantio schema di gioco. I combattimenti rimarranno nello stile di *Diablo*, ma la struttura delle missioni è stata pesantemente modificata, così da rendere l'avventura più intrigante e appetibile a varie fasce di giocatori. La trama sarà quanto di più lineare possibile, priva di bivi o di finali multipli, tuttavia ogni missione verrà generata casualmente. Sarete liberi di rigiocare *Hellgate: London* quanto vorrete, rivivendo sempre la stessa storia, ma con la certezza di affrontare sfide diverse; il che non è affatto male, anche se il rischio è di trovarsi di fronte a una serie di banali quest, slegate fra loro, sullo stile di "porta l'oggetto a questo individuo" o "uccidi quel mostro".

"La trama sarà priva di bivi o di finali multipli, ma ogni missione verrà generata casualmente"

Roper e soci hanno tranquillizzato la redazione di GMC sottolineando, non senza una punta di ironia nei confronti di altri GdR, che le loro intenzioni sono ben diverse, e che ogni azione da intraprendere sarà, per quanto casuale, strettamente legata a quanto accadrà nella Londra

LE ABILITÀ

Il sistema della gestione delle abilità, in *Hellgate: London*, è ben lungi dall'aver assunto una forma definitiva, ma le linee guida sono già state poste. Le skill sono suddivise in tre macro-categorie: Vengeance (le abilità offensive), Auras (quelle difensive) e Combo (che si attivano quando si riesce a eseguire un colpo critico). A queste si aggiungono una serie di capacità "minori", come velocità, salto e simili, che contribuiscono a plasmare il personaggio finale. I ragazzi di Flagship Studios non si sono voluti sbilanciare su come si combineranno fra loro, ma una delle possibilità ventilate è quella di organizzare i vari tipi di skill secondo un particolare schema, in modo da consentire ai giocatori di far evolvere il proprio alter ego all'interno di una serie di sottocategorie. Se questa sia la via definitiva, però, è ancora incerto.

I primi esempi della grafica di gioco dimostrano un ottimo potenziale. Considerando che vedremo *Hellgate London* nel 2006, abbiamo di che sperare.

Bastano queste immagini per capire che la Londra che visiteremo nel gioco sarà affollata di oscure presenze.

COMPAGNI DI VIAGGIO

I personaggi secondari, a quanto visto, non si limiteranno a essere interfacce fra l'utente e il motore di gioco, dando indicazioni di massima sulle missioni e smerciando vari tipi di armi e oggetti. In alcune situazioni, prenderanno parte alle missioni, aiutando attivamente il party controllato dal giocatore. Molto significativo, in tal senso, è stato un esempio mostratoci dai Flagship Studios: durante una battaglia contro alcuni mostri, abbiamo incontrato tale Jean-Marie, che ci ha chiesto aiuto contro i nemici. Riuscendo a farla sopravvivere, abbiamo avuto modo di richiamare tale personaggio nelle quest successive, tra l'altro scoprendo in lei in valido alleato.

decadente in cui ci si muoverà. Per rendersi più credibili, i programmatori hanno portato anche un esempio di quanto sostenuto. Caricato un livello, Roper è entrato in una clinica e ha parlato con un medico, alla ricerca di medicinali. Il personaggio computerizzato gli ha risposto che, se voleva ottenere qualcosa, doveva eliminare il gigantesco mostro che si aggirava nella zona, impedendo il trasporto dei farmaci. Nonostante le generose dimensioni dell'avversario, il duello non si è rivelato particolarmente difficile. In pochi minuti, il programmatore ha avuto la meglio sull'orrida bestia, che una volta ammazzata ha fatto cadere a terra il suo generoso bottino, comprendente armi, pozioni e preziosi vari. Quest'ultimo aspetto, sebbene inatteso, non deve stupire. A pensarci bene, che "*Diablo* in 3D" sarebbe, se venisse a mancare tale peculiarità, soprattutto nella modalità multiplayer? Colpiscono di più le differenze fra oggetti dello stesso tipo. Due PaceMaker Pistol, per esempio, possono avere differenti valori per quanto riguarda precisione, gittata e potenza. Non solo: grazie a un sistema di aggiornamento degli oggetti, ogni arma sarà migliorabile (per esempio, aggiungendo un contenitore che avvelena i proiettili), in maniera molto simile al sistema di modifiche inserito da Warren Spector nell'inventario di *Deus Ex*.

Già dalle prime informazioni, dunque, *Hellgate: London* sembra proporre un'esperienza di gioco leggermente fuori dagli schemi, pur se pesantemente legata all'eredità di *Diablo*.
Il multiplayer sarà sicuramente il suo punto di forza. I programmatori, per ora, non hanno voluto svelare troppo su cosa aspettarsi, se non che sarà principalmente improntato sulla cooperazione e supporterà un massimo di 16 giocatori (ma, probabilmente, il limite verrà esteso a 32).
Il team non esclude la presenza di modalità multiplayer competitive, sebbene le idee a riguardo siano ancora nebulose. Comprensibile, in ogni caso, la loro poca loquacità. Del resto, il gioco non uscirà prima del 2006 e quanto è stato mostrato è ancora allo stato embrionale, assolutamente non definitivo. Quindi, se nelle immagini qui pubblicate notate un po' di Aliasing, qualche poligono troppo squadrato o delle ombre non eccellenti, non preoccupatevi: il progetto è ancora lontano dall'essere ultimato, ma il poco che GMC ha avuto l'occasione di vedere era troppo interessante per non anticipare qualcosa anche ai suoi fedeli lettori.

Le magie giocheranno un ruolo essenziale nell'economia del gioco!

JOINT TASK FORCE

Il quartier generale di Mithis è all'ultimo piano di un moderno palazzo nel centro storico di Budapest. Dalle finestre degli uffici si può vedere il Danubio e, al di là del fiume, il profilo della grande fortezza che domina la zona occidentale della città. L'atmosfera è quella dell'antica Europa, ma la principale casa di sviluppo ungherese è alacremente al lavoro su un nuovo gioco di strategia in tempo reale ambientato nel periodo contemporaneo: *Joint Task Force*.

Gli Harrier, aerei a decollo verticale, potranno librarsi sul campo di battaglia come gli elicotteri.

IN DIRETTA SULLA CNN

In *Joint Task Force* appariranno sul campo di battaglia anche mezzi e personaggi che rappresentano i mass media, in particolar modo la televisione. Nella maggior parte dei casi, queste unità non saranno sotto il nostro controllo, ma si aggireranno per la mappa a caccia di "notizie". Ciò sarà sia un bene, sia un male: essere beccati dalla TV mentre si compiono atti impopolari (come sparare su innocenti o distruggere edifici civili) comporterà pesanti penalità. D'altro canto, i reporter potranno darci notizie sui movimenti del nemico e altre informazioni su quanto avverrà nella mappa di gioco.

IDEATO e realizzato dallo stesso team di *Codenome: Panzers – Phase One* (l'ottanta percento degli sviluppatori è rimasto invariato, anche se ora non lavorano più per Stormregion), *Joint Task Force* è il nuovo titolo strategico in tempo reale (RTS, in gergo) di Mithis, la società che ci ha dato gioielli come *Nexus: the Jupiter Incident*.

Il gioco racconta le avventure e le battaglie di una brigata multinazionale creata dai principali governi occidentali per combattere la crescente minaccia del terrorismo. Le risorse di questo gruppo altamente specializzato includono sia mezzi "pesanti" per gli scontri convenzionali (come carri armati, porta truppe e aerei da attacco al suolo), sia unità ed equipaggiamenti per quella che viene oggi definita "guerra a bassa intensità": membri dei corpi speciali della fanteria, tiratori scelti, velivoli ultraleggeri da ricognizione, elicotteri e altre unità adatte a conflitti urbani o in zone densamente industrializzate.

Malgrado *Joint Task Force* voglia essere un RTS tradizionale rivolto al grande pubblico, l'attenzione e la cura per i dettagli che gli sviluppatori avevano profuso in *Codename: Panzers* sono state portate anche in questo nuovo progetto. La corazzatura dei veicoli è proporzionale a quella delle controparti reali (con diversi valori per fronte, fianchi, retro, tetto e torretta) e il gioco replica moltissime funzioni delle stesse: gli elicotteri sono in grado di trasportare non solo truppe, ma anche mortai e piccoli pezzi d'artiglieria, sia a bordo, sia agganciandoli con cavi; i fiumi poco profondi sono superabili da mezzi con capacità anfibie, mentre ogni specchio d'acqua può essere solcato da motovedette, zattere e gommoni delle forze speciali; gli aeromobili, in generale, imbarcano un corretto carico bellico di razzi, bombe e munizioni e, pur avendo una capacità di fuoco devastante, sono vulnerabili a missili e cannoni antiaerei. Certi veicoli, come i tank, possono subire danni in punti particolari e restare immobilizzati se, per esempio, vengono colpiti i cingoli. Le mine saranno particolarmente efficaci, in tal senso.

La trama si articola su cinque "campagne" composte da scenari collegati e inserite in luoghi del pianeta divenuti, loro malgrado, famosi in tempi recenti per i sanguinosi conflitti che vi sono stati combattuti, come i Balcani, la Somalia, l'Afganistan e il Medio Oriente. L'ultima ambientazione è, per il momento, tenuta segreta da Mithis. I responsabili del progetto si sono limitati a rivelare che ci troveremo a combattere in un luogo tanto inatteso, quanto assolutamente logico, una volta dipanati gli eventi che caratterizzano la trama.

"Non potremo compiere azioni giudicabili come crimini di guerra"

Al centro del gruppo "JTF" c'è un nucleo di unità, temporaneamente definite dagli sviluppatori "veterane", che rimane sempre con noi, acquisendo esperienza man mano che si procede negli scenari. Tale gruppo è affiancato da unità ausiliarie che ci vengono affidate, di volta in volta, in base alla missione che dobbiamo affrontare. Ogni missione ha obiettivi primari (che vanno completati obbligatoriamente) secondari e terziari, e la valutazione finale del nostro operato determinerà quanto denaro riceveremo (dai paesi che ci finanziano) per il successivo scontro.

Tale denaro serve per acquistare praticamente ogni tipo di ausilio tra quelli disponibili: unità addizionali, bombardamenti di artiglieria, attacchi aerei e "personalizzazioni" delle truppe

Il "bacino navale" è una struttura virtuale creata dagli sviluppatori per testare i vascelli in fase di creazione per il gioco; forse sarà disponibile anche nel prodotto finito!

CONSULENTI CORAGGIOSI

Il consulente tecnico di *Mithis* per il progetto *Joint Task Force* si chiama Robert Ràkoczi, un uomo di origini ungheresi che ha lavorato come mercenario "professionista" in alcuni dei principali punti caldi del mondo – servendo, per esempio, in Somalia con la Legione Straniera francese nel 1993. Robert fornisce agli sviluppatori suggerimenti su come rendere armi, uniformi e situazioni di gioco ancora più realistiche, e ha registrato dozzine di movimenti in "motion capture" per l'animazione delle unità.

Gli aerei anticarro A-10 spazzeranno via un plotone di tre tank in due secondi, grazie al loro terrificante cannoncino gatling.

DANNI COLLATERALI

Il motore che gestisce le leggi fisiche in *Joint Task Force* permette alcune interessanti applicazioni dell'uso della forza: il terreno e gli elementi del paesaggio potranno essere alterati dalle esplosioni, con la formazione di crateri, il crollo di alberi e lo spostamento e ribaltamento dei veicoli colpiti. Questi relitti, se le loro dimensioni saranno abbastanza grandi, rimarranno sulla mappa di gioco, e le truppe saranno libere di utilizzarli quali ripari improvvisati dal fuoco nemico. Causare una devastazione eccessiva sul territorio, quindi, porterà addirittura a favorire il difensore, come i tedeschi impararono a proprie spese a Stalingrado, durante la Seconda Guerra Mondiale.

"Utilizza un complesso motore per la gestione delle leggi fisiche"

Entrambi gli schieramenti si avvarranno dell'appoggio proveniente dall'esterno della mappa, come bombardamenti di artiglieria e perfino missili balistici!

già esistenti (come un lanciamissili in più da montare su un blindato). In quanto "buoni", inoltre, non saremo liberi di compiere azioni giudicabili come "crimini di guerra" (per esempio, uccidere dei civili, sia pure involontariamente, o usare armi proibite quali lanciafiamme o gas tossici); atti di questo tipo saranno puniti con una drastica decurtazione dei finanziamenti.

Tale struttura di gioco, con il "denaro" che sostituisce il "prestigio", ha le sue origini, per ammissione degli sviluppatori, in quella collana di piccoli capolavori di strategia che fu la serie *Panzer General*.

La struttura delle missioni, pur offrendo la libertà tipica di un gioco di strategia in tempo reale, segue comunque una trama precisa. Gli obiettivi iniziali, per esempio, possono cambiare a causa di avvenimenti inaspettati, o rivelarsi assolutamente fuorvianti. Un sistema di "scripting" consente ai progettisti la creazione di eventi e piccoli intermezzi che punteggiano a livello narrativo lo svolgersi dello scontro. Interessante è anche il modo con cui viene gestita la mappa: l'area di partenza, oltre a essere oscurata dalla "nebbia di guerra" è solo la prima che affronteremo nella missione. Quelle adiacenti si "apriranno" dopo il raggiungimento di particolari obiettivi e non ci sarà modo di sapere in che direzione si troveranno. Ciò ha due conseguenze: la prima è che la fase successiva può implicare un pericolo proveniente da una direzione inaspettata, mentre le nostre forze si trovano completamente fuori posizione per affrontarlo; la seconda è che, non sapendo mai con certezza quanto sarà effettivamente lunga la missione, non sarà possibile gettare liberalmente allo sbaraglio le nostre truppe nelle prime fasi – una strategia di questo tipo potrebbe condurre a ritrovarsi dissanguati durante le battute finali di uno scontro inaspettatamente prolungato.

Una novità interessante è che, per gestire gli avvenimenti durante la battaglia, *JTF* impiega un motore per la gestione delle leggi fisiche notevolmente complesso. "Non l'Havok, ma un programma altrettanto sofisticato", ha spiegato uno dei programmatori senza sbottonarsi di più. Il risultato è che nel gioco non ci sono eventi precalcolati: l'effetto delle esplosioni e di altri eventi "traumatici" sul paesaggio verrà elaborato dal processore in tempo reale e in modo non sempre prevedibile. I palazzi crolleranno

MAL COMUNE, MEZZO BLINDATO!

Malgrado la trama di *Joint Task Force* sia ambientata nel prossimo futuro, i creativi di Mithis hanno scelto di limitare il parco-unità del gioco a mezzi ed equipaggiamenti già disponibili presso vari eserciti del mondo. In generale, la JTF impiegherà mezzi americani, inglesi e francesi, mentre i "cattivi" si avvarranno soprattutto di equipaggiamento dell'ex blocco sovietico. Ogni genere di arma sarà rappresentato nel gioco: carri, trasporti truppe blindati, elicotteri, cannoni e missili antiaerei, cacciabombardieri, e diverse imbarcazioni militari. Anche veicoli civili, come automobili e autobus, potranno essere "requisiti" dalla fanteria e, se le cose andranno davvero male, sarà sempre consentito saltare su una vettura e cercare di raggiungere un luogo più sicuro.

Ogni unità di fanteria rappresenterà un singolo soldato; armi e equipaggiamenti, però, varieranno e sarà consentito anche acquistarne di nuovi.

Particolarmente interessante è la possibilità, in momenti disperati, di balzare su veicoli civili e usarli per spostarsi in mezzo alla battaglia.

Ogni mappa è progettata individualmente e le architetture e altri elementi del paesaggio varieranno in base alla regione in cui staremo combattendo.

spargendo macerie intorno e tali frammenti potranno colpire qualche innocente; gli alberi si abbatteranno al suolo, magari tranciando i cavi di una linea elettrica che correrà accanto a essi, con il risultato di far piombare nel buio interi settori della mappa; perfino fumo, gas e fiamme saranno influenzabili da fattori esterni quali il vento (che condurrà alla loro diffusione sul campo di battaglia) e perfino il battito delle pale degli elicotteri. Parlando di vento, *JSF* impiegherà un modello realistico di gestione delle condizioni atmosferiche, con nebbia, pioggia, tempeste di sabbia e altri fenomeni che influiranno concretamente sulle prestazioni di uomini e mezzi. il titolo si avvarrà di un ciclo realistico di variazione della luce dal giorno alla notte, e certe unità (come quelle munite di visori termici) trarranno vantaggio dall'arrivo dell'oscurità.

Altrettanto sbalorditiva è stata la dimostrazione dell'editor usato da Mithis per realizzare gli scenari. La quantità di strumenti a disposizione per creare e modificare le mappe del gioco è notevole e il loro uso estremamente funzionale.

Davanti ai nostri occhi, un programmatore ha fatto apparire in pochi minuti una mappa desertica con palme, oasi, ondulazioni del terreno ed edifici, organizzandovi una battaglia. Una routine particolare, inoltre, consente di prendere una qualunque immagine presente sul computer e di sfruttarla come base per il terreno. Questo funziona particolarmente bene con foto digitalizzate di territori reali, scattate, per esempio, da satelliti. Uno degli artisti grafici ne ha dato una dimostrazione notevole utilizzando una di queste immagini per "importare" in *JSF* una regione dell'Iraq meridionale.

L'utility consente anche di entrare nel gioco alla semplice pressione di un tasto, testare quanto abbiamo progettato e tornare all'editor premendo il medesimo pulsante – una possibilità in "tempo reale" di verificare la qualità di uno scenario senza dover salvare e caricare il file ogni volta. Mithis ci ha confessato che questa utility ha talmente colpito i giornalisti che l'hanno vista, che ora i programmatori stanno considerando di elaborarne l'interfaccia in modo da renderla più accessibile al grande pubblico, per poi includerla nel prodotto finito.

Certa, invece, è la modalità multiplayer, anche se, per il momento, non è stato deciso che tipo di scontri finiremo per intraprendere (a parte il tradizionale skirmish). in multigiocatore, comunque, combatteremo con le forze di entrambe le fazioni.

Le fondamenta di *Joint Task Force* sono molto salde e sia le novità, sia la passione mostrate dal team di sviluppo hanno saputo genuinamente coinvolgerci. Le potenzialità del progetto sono elevate e ora non resta che attendere la sua uscita sugli scaffali, nei primi mesi del 2006. GIOCHI COMPUTER

EROI PER UN GIORNO

Alcune delle unità a nostra disposizione saranno "eroi", ovvero personaggi con una caratterizzazione marcata e abilità particolari (come quella di curare o di usare armi pesanti). Gli eroi agiranno al meglio quando coordineranno i propri talenti in modo efficace, e Mithis prevede di usarli per dare maggiore spessore strategico agli scontri. Al momento, non è chiaro se ci accompagneranno, come "protagonisti" della trama, fin dall'inizio, o se si tratterà di unità ausiliarie da assoldare con il denaro a nostra disposizione. Ovviamente, anche gli avversari schiereranno i loro cattivissimi "antieroi"!

AGE OF CONAN
HYBORIAN ADVENTURES

I terribili Pitti minacceranno le frontiere di Aquilonia e Conan regnerà dal trono nella capitale Tarantia!

DOPO L'INABISSAMENTO DI ATLANTIDE E DELLE CITTÀ SPLENDENTI, MA PRIMA DELL'AVVENTO DEI FIGLI DI ARIO, CI FU UN'EPOCA INAUDITA... FU IN QUESTO MONDO CHE SI FECE STRADA CONAN IL CIMMERO.

Mammut e altre creature dell'era Hyboriana popoleranno le avventure dei giocatori di *Age of Conan*.

L'EROE che risponde al nome di Conan, nato dalla penna di Robert Ervin Howard, ha furoreggiato dal 1932 a oggi, passando dalle riviste letterarie, ai fumetti, al grande schermo, con qualche incursione persino tra i giochi di ruolo e i videogame.

I più ne associano le fattezze al fisico scultoreo di Arnold Schwarzenegger e vedono in lui solo "Il Barbaro" (1982, diretto da John Milius) e "Il Distruttore" (1984, di Richard Fleischer). Conan, però, è stato anche un ladro vagabondo, lo spietato pirata Amra il Leone, un temerario soldato mercenario e molto altro. Un personaggio dalle mille vite, che in un susseguirsi di avventure mozzafiato è arrivato a conquistare un posto d'onore tra i rappresentanti della fantasy eroica, oltre al trono di Aquilonia – una delle più potenti nazioni dell'era Hyboriana concepita da Robert E. Howard. Secondo l'autore e studioso americano Sprague de Camp, le storie di questo filone narrativo sono "fantasie avventurose che si svolgono in mondi immaginari e preistorici o medievali, quando tutti gli uomini erano forti, tutte le donne belle, tutti i problemi semplici e la vita tutta un'avventura". In effetti, le terre in cui si ambientano le gesta di Conan sono divise in regni magnifici: "Nemedia, Ophir, Brythunia e Iperborea; Zamora dalle brune fanciulle e le torri infestate dai ragni, Zingara dalla potente cavalleria, Stigia con le sue tombe guardate dalle ombre e Ircania, dai cavalieri vestiti di ferro, seta e oro..." (Le Cronache Nemediane).

Un'atmosfera da sogno, che gli sviluppatori di Funcom promettono di farci rivivere in *Age of Conan – Hyborian Adventures*. Per la sua nuova fatica, il team norvegese ha scelto di cimentarsi in un genere in cui i concorrenti importanti non mancano. Con la sfrontatezza dell'eroe barbaro, infatti, *Age of Conan* andrà a sfidare i "grossi calibri" dei MMORPG fantasy, quali *World of Warcraft* ed *EverQuest II*, sul loro stesso terreno. Certo, l'esperienza accumulata con *Anarchy Online*, uno dei migliori GdR online di stampo fantascientifico, sarà di grande aiuto ai programmatori, che hanno riunito per l'occasione una squadra di una sessantina di elementi.

Le notizie di cui disponiamo al momento vengono direttamente da Gaute Godager, game director di *Age of Conan – Hyborian Adventures*. Il gioco sarà diviso in due parti. Nel corso dei primi venti livelli della sua evoluzione, il nostro personaggio sarà guidato da una storia personalizzata, all'interno della quale quattro archi narrativi si intrecceranno portando a "finali" differenti. Questa sezione segnerà

NEVERWINTER CONAN

Neverwinter Nights di BioWare, oltre a essere uno dei giochi di ruolo ispiratori di *Age of Conan – Hyborian Adventures* (per stessa ammissione dei programmatori), ha il vantaggio di permettere agli appassionati di sbizzarrirsi nella creazione di avventure e persino di intere ambientazioni, grazie all'editor denominato Aurora Toolset. Non sono mancati, dunque, i contributi della comunità dedicati a Conan. Tra questi, c'è persino un mondo persistente online semi pubblico (www.hyborian-age.com), oltre a una discreta serie di avventure presenti nella sezione Modules della Neverwinter Vault (http://nwvault.ign.com/Files/modules).
Da scaricare e provare.

ORA BASTA PARLARE!

Le storie di Conan sono ricche di duelli mortali contro guerrieri formidabili e creature di ogni genere. *Age of Conan* non può permettersi di deludere gli appassionati sotto questo aspetto. Funcom, infatti, sta sviluppando un sistema chiamato Real Combat, che unirà le abilità del personaggio con i riflessi del giocatore. L'area attorno all'avversario sarà divisa in sei zone, utilizzate per dirigere i colpi. Ciò dovrebbe dar vita ad affondi e stoccate brutalmente efficaci, concatenabili in "combo" o attacchi speciali per arrecare più danni. Di duello in duello, noteremo che determinati fendenti si uniranno meglio ad altri. Legandoli tra loro in sequenza, trasformeremo il nostro alter ego in una vera macchina da guerra. La stessa dinamica verrà impiegata anche con le armi a distanza e con gli incantesimi, ma troverà sempre un limite nel livello di abilità acquisito dal personaggio.

NELLA PROSPETTIVA DEL BARBARO

Age of Conan – Hyborian Adventures proporrà un sistema di controllo in terza persona per la maggior parte del tempo, anche se sarà consentito passare a una visuale da dietro le spalle, molto ravvicinata. Durante i duelli all'arma bianca comanderemo il personaggio con mouse e tastiera o tramite un joypad. Per gli attacchi a distanza o il lancio degli incantesimi, invece, la prospettiva "scenderà" fin sopra le spalle, permettendo di "tirare" quasi come in uno sparatutto in prima persona. Nei combattimenti a cavallo, il controllo sarà in terza persona e la combinazione tra la zona verso cui punteremo e la qualità del fendente determinerà come colpiremo il bersaglio.

Per sopravvivere all'assalto di un'orda inferocita di Pitti, ogni compagnia dovrà impiegare al meglio le formazioni di combattimento.

Secondo quanto affermano gli sviluppatori, il comportamento dei nemici gestiti dall'Intelligenza Artificiale sarà sempre sensato.

l'inizio dell'esistenza del nostro alter ego quale avventuriero. La seconda parte della sua vita (gli ultimi sessanta livelli) vedrà una collaborazione sempre più intensa con gli altri giocatori e, soprattutto, condurrà alla scoperta dell'enorme continente Hyboriano (secondo la storiografia "immaginaria" di Howard, la Terra di 10-15.000 anni orsono). Sarà dunque tempo di combattere demoni, stringere amicizie con altri esploratori, costruire città e villaggi, e lasciarsi coinvolgere nei duelli con partecipanti "in carne e ossa".

Funcom ci ha tenuto a sottolineare che il mondo di gioco sarà smisurato e che rifletterà pienamente lo spirito dei racconti di Conan. Più di trenta regioni daranno modo di attraversare i picchi innevati della Cimmeria; le Marche Bossoniane; Tarantia, la tentacolare capitale di Aquilonia; per non parlare della tenebrosa Stigia, dove il male alberga e prospera nell'oscurità delle rovine acheroniane. Ogni zona avrà la propria storia e proporrà incontri, eroi e mostri differenti. Non mancheranno alcuni arci-nemici storici del forzuto cimmero, uno dei quali sarà la mente dietro il sinistro complotto di cui saremo vittima nei primi livelli. Tale macchinazione metterà in pericolo lo stesso trono del Re di Aquilonia (Conan sarà sovrano). Secondo la carriera che sceglieremo di intraprendere, giocheremo un ruolo sostanziale nella vicenda, cambiando per sempre il nostro destino, quello del villaggio di Tortage (da cui partirà l'avventura) e i rapporti con Re Conan in persona.

In un contesto tanto tumultuoso, le occasioni per menare le mani si sprecheranno. Gaute Godager ci ha assicurato che i combattimenti si baseranno su un sistema che consentirà di indirizzare i colpi esattamente dove vorremo. La stessa meccanica si applicherà anche agli attacchi con le armi da lancio, agli incantesimi e agli scontri a cavallo, portando a combinazioni dagli effetti micidiali. Naturalmente, la precisione e i riflessi del giocatore saranno importanti, ma non quanto le caratteristiche del suo personaggio. Se le abilità e i livelli d'esperienza del nostro alter ego non saranno abbastanza sviluppati, i nemici più potenti avranno facilmente ragione dei nostri sforzi. A questo sistema, denominato Real Combat, si accosterà l'impiego delle formazioni.

Un po' come accadeva in classici dei GdR single player, quali *Baldur's Gate*, *Age of Conan* consentirà alle compagnie di eroi di muoversi e affrontare gli scontri organizzate in piccoli schieramenti. Il leader del gruppo sarà in grado di decidere tra diverse formazioni, ma anche di attribuire più gradi di libertà di movimento all'interno delle stesse ai componenti del gruppo, siano personaggi giocanti o meno. In determinate situazioni, la scelta della giusta formazione sarà vitale, per esempio quando il nostro party verrà caricato da una decina di cavalieri in armatura mulinanti spade e asce!

Passando, invece, agli scontri su grande scala, il MMORPG di Funcom prevederà dei veri e propri assedi. Abbiamo già accennato al fatto che i partecipanti saranno in grado di edificare intere città, con mura, torri e rocche, così da proteggere le abitazioni, le locande e le botteghe dei mercanti. Nelle stesse regioni, però, anche i nemici (i terribili Pitti, i banditi o altra feccia simile) costruiranno i propri insediamenti. Come insegnano le imprese di Conan, non accadrà di rado che gli avversari decidano di "sconfinare" e muovere guerra all'avamposto vicino. In casi simili, il nostro personaggio riceverà un avvertimento, in tempo per tornare alla propria città e difenderne il perimetro contro le catapulte e le orde assetate di sangue

AL CINEMA E IN TV

Tra le mille avventure di Conan, non è mancata una parentesi cinematografica. "Conan il Barbaro", del 1982, è stato diretto da John Milius e vantava anche Oliver Stone tra gli autori della sceneggiatura. A due anni di distanza, "Conan il Distruttore" di Richard Fleischer ha riscosso una ben più tiepida accoglienza. Entrambe le pellicole erano solo vagamente ispirate ai racconti concepiti dal papà del cimmero (ovvero Robert E. Howard) e avevano come protagonista Arnold Schwarzenegger. Per il 2005, è previsto un terzo capitolo su celluloide intitolato, al momento, "King Conan: Crown of Iron", i cui diritti sono proprietà della Warner Bros. e che vedrebbe un ritorno al timone di John Milius. I due "Conan" (reperibili in formato DVD, in edizione speciale) non esauriscono il filone dedicato all'eroe, che prosegue con una serie a cartoni animati di 64 episodi (di origine francese e trasmessa anche nel nostro Paese), e con i telefilm sullo stile di "Xena" e "Hercules" del 1997, i quali proponevano una versione del fiero barbaro molto edulcorata. È stato annunciato anche un film d'animazione giapponese, in produzione presso Swordplay Entertainment.

CONAN E I VIDEOGIOCHI

Senza perdersi nella notte dei tempi, anche il PC ha testimoniato qualche impresa di Conan. Dopo *Conan: The Cimmerian*, un gioco di azione/avventura del 1991, dobbiamo arrivare fino al 2004 per imbatterci nel titolo d'azione in terza persona *Conan*. La valutazione insufficiente attribuitagli sulle pagine di GMC era dovuta alla scarsa qualità della grafica e alla pochezza dell'Intelligenza Artificiale degli avversari, che non riuscivano a essere risollevate nemmeno da una buona varietà di armi e di stili di combattimento. Siamo fiduciosi nelle capacità di Funcom, per rendere un omaggio ben più degno al poderoso cimmero.

FUMETTI E GIOCHI DI RUOLO

La giungla di albi a fumetti che, in passato e attualmente, hanno visto Conan vestire i panni di personaggio principale rivaleggia con quelle del continenta Hyboriano. Basti pensare che le serie disegnate vengono pubblicate in più di 20 Paesi. In Italia, le case editrici succedutesi nella diffusione dei comic book di Conan sono state: editrice Corno e Comic Art. Al momento, però, il fumetto non è più distribuito ufficialmente nella nostra penisole ed è reperibile solo nei banchetti delle fiere di settore. Per chi ama i giochi di ruolo con carta, matita e dadi, invece, il panorame offre qualche motivo di conforto. Nei negozi specializzati si trovano i manuali di "Conen" editi da Mongoose (www.mongoosepublishing.com) e basati sul sistema di regole D20 – lo stesso, per intenderci, di "Dungeons & Dregons Terza Edizione". Vele le pena di menzionare, inoltre, il libro d'ambientazione "Conan" per la terza edizione del GdR "GURPS" (www.sjgames.com/gurps), uno dei compendi più completi per chi desideri conoscere l'ambientazione di R. E. Howard anche senza leggere ogni racconto dell'autore. Va detto che il gioco base è ormai giunto alla quarta edizione e che l'ambientazione è ormai fuori stampe. Non è improbabile che si riesca ancora a reperirlo in qualche negozietto o su eBay.

Decideremo se caratterizzare il nostro personaggio con cicatrici e altri "segni", a testimonianza delle battaglie cui sarà sopravvissuto.

Age of Conan offrirà la possibilità di partecipare ad assalti organizzati contro gli insediamenti nemici.

ANIMAZIONE FANTASY

Il motore grafico di *Age of Conan – Hyborian Adventures* è stato sviluppato interamente da Funcom e supporterà in pieno le potenzialità offerte dalle DirectX 9, per riprodurre lo splendore dei palazzi di Tarantia, così come le inquietanti ombre (sfumate) della Stigia. Uno degli aspetti su cui i programmatori puntano maggiormente è il sistema di animazioni, che consentirà di accostare più livelli uno accanto all'altro. Se, per esempio, il nostro personaggio rimarrà ferito, potrà comunque correre e camminare, magari zoppicando un po'. Quando decideremo di fargli affogare i propri dispiaceri – o il dolore – nell'elcool, il nostro beniamino finirà per evere un'endatura zoppicante e un po' incerta. Ammettiamo che, in questo stato di ebbrezza, incappi in un cumulo di neve; dovrà sollevare le gambe quando queste vi sprofonderanno: assisteremo e una passeggiata zoppicante e incerta su un candido manto innevato.

Il sistema di combattimento si sposerà senza difficoltà alle mischie, così come agli incantesimi e alle armi da tiro.

"Il mondo di gioco rifletterà lo spirito dei racconti di R. E. Howard"

che tenteranno di aprirvi una breccia. Nulla vieterà, comunque, di compiere attacchi preventivi, diretti agli stanziamenti nemici.

Si pone, quindi, l'interrogativo su quale enfasi verrà posta sull'Intelligenza Artificiale che animerà i personaggi non giocanti (PNG). Gaute Godager ha messo subito in chiaro che in *Age of Conan* non saremo mai costretti all'umiliante pratica della caccia ai topi o ai coniglietti. Le creature con cui ci confronteremo saranno spinte da un comportamento sensato e gli animali da preda fuggiranno quando percepiranno la nostra presenza (i PGN, così come i nostri protagonisti, saranno realisticamente dotati di vista, udito e olfatto), dunque bisognerà avvicinarsi sottovento. I lupi, invece, tenderanno a cacciare in branco: potranno decidere di non attaccare una compagnia perché numerosa, oppure di accerchiare un viaggiatore solitario, magari tentando persino di disarcionarlo. Vedersela con un "pezzo da novanta" come un dinosauro carnivoro sarà tutto un altro paio di maniche e imporrà di stringersi in gruppo, serrando gli scudi e affidandosi a lance lunghe e acuminate. A meno di non avere l'agilità, i muscoli e il fegato di un certo cimmero...

Seguendo l'esempio di altri GdR online di successo, *Age of Conan* prediligerà un approccio intuitivo per quanto riguarderà la creazione e lo sviluppo del personaggio. Saremo liberi di "disegname" l'aspetto fisico secondo le nostre preferenze e, nel corso del gioco, avremo modo di applicare dei cambiamenti permanenti, per esempio cicatrici di battaglia, così da testimoniare le traversie affrontate. Per i primi cinque livelli saremo dei "semplici" cimmeri, aquiloniani o stigiani. In seguito, sceglieremo la nostra strada tra quattro grandi classici dei giochi di ruolo: Mago, Prete, Ladro o Guerriero (con un tocco hyboriano). Quando raggiungeremo il ventesimo livello, ci verrà offerta un'ulteriore facoltà di approfondimento della classe (optando tra tre o quattro archetipi), che si "ramificherà" in due specializzazioni una volta guadagnato il sessantesimo livello. In più, al quarantesimo livello saremo liberi di optare per una tra quattro professioni: Craftsman (grazie a cui fabbricare oggetti), Master (ottenendo uno scudiero), Commander (versato nella gestione di più compagni) e General (esperto negli assedi).

Age of Conon – Hyborion Adventures procede con il passo rapido e sicuro della pantera verso il debutto sulla scena dei MMORPG, previsto per i primi mesi del 2006. Esattamente come l'eroe cui si ispira, promette guai a chiunque si trovi sulla sua strada, ma anche emozioni a chi voglia vivere delle imprese fantastiche al suo fianco. Staremo a vedere se i campioni di *World of Worcroft* sapranno arrestarne la carica. GIOCHI COMPUTER

DALLA NORVEGIA ALLA CIMMERIA

Gli sviluppatori norvegesi di Funcom hanno cominciato la loro carriera nel 1993 e, nel 2000, ci hanno regalato una delle migliori avventure di stampo classico apparse negli ultimi tempi su computer: *The Longest Journey*. Nello stesso periodo, hanno iniziato la fase beta del MMORPG fantascientifico *Anarchy Online*, pubblicato nel 2001 e attualmente errivato a contare ben tre espansioni: *The Notum Wars*, *Shadowlands* e la recente *Alien Invasion*. Forte del successo e dell'esperienza maturata nel settore dei giochi di ruolo online, la casa di sviluppo si è imbercata nella realizzazione di *Age of Conan – Hyborian Adventures*, previsto per l'inizio del 2006. Oltre a questo ambizioso progetto, è in cantiere anche il seguito di *The Longest Journey*, intitolato *Dreamfall*, cui GMC ha dedicato un ricco speciale sul numero di merzo. Il secondo capitolo avrà una struttura di gioco rinnovata rispetto al precedente, proponendo un approccio più "fisico" alle situazioni. Se tutto andrà secondo i pieni, *Dreamfall* sarà pronto per il prossimo eutunno.

HARDWARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Dopo uno sguardo al futuro prossimo, Pape torna al magnifico presente di *GTR*, reso ancora più interessante da una particolarissima periferica "non standard", ma consigliata a chi vive di pane e simulazioni. Chi volesse aggiornare il PC, nell'attesa della transizione a nuove architetture, scoprirà che la GeForce 6600 di MSI potrebbe fare al caso suo. L'indirizzo cui inviare domande e suggerimenti è sempre: alberto.falchi@futureitaly.it.

NUOVE (RI)SOLUZIONI

SIAMO alle porte dell'edizione 2005 dell'E3, la fiera più importante nel settore videoludico. La manifestazione di quest'anno si preannuncia particolarmente intrigante, considerando che dovrebbe venire svelata in maniera ufficiale la nuova generazione di console.

Gli amanti del PC dovranno rassegnarsi, almeno inizialmente, a vedere i propri computer superati da piccole ed economiche macchine da gioco. Entro breve, però, il divario verrà colmato e il costante upgrade delle componenti riporterà la leadership al PC.

Sony, Microsoft e Nintendo sono pronte per una guerra che, molto probabilmente, si rifletterà anche nel campo dei computer domestici. Sia ATI, sia NVIDIA, infatti, forniranno i chip grafici integrati sulle nuove console e le scelte compiute andranno inevitabilmente a influenzare l'architettura delle future GPU. In particolare, sarà interessante osservare cosa avranno da offrire Sony e Microsoft: Nintendo, come sua abitudine, ha annunciato di puntare più su caratteristiche uniche, che sulla qualità tecnica e ha scommesso su un sistema di controllo tanto semplice, quanto innovativo (del quale, ovviamente, non si sa nulla). I successori di PlayStation 2 e Xbox, di contro, sembrano fare grande affidamento sui propri muscoli tecnologici. Lo scontro fra colossi sarà ancora più stimolante per la contrapposizione fra ATI, che realizzerà il chip grafico della nuova Xbox, e NVIDIA, che fornirà le GPU da integrare nella prossima PlayStation. Escludendo i nuovi, fantasiosi, argomenti che i fanatici inventeranno per giustificare il proprio "estremismo", il primo riflesso positivo che colpirà i giocatori PC sarà l'elevato numero di conversioni di buona qualità, almeno in teoria. Finora, le notevoli differenze fra l'architettura di una PS2 e i PC hanno reso difficili le trasposizioni su computer, e titoli come *Metal Gear Solid 2* e *Silent Hill 2*, pur ottimi in origine, hanno perso parte del proprio

La piattaforma XNA promette faville, ma resta ancora da capire quali sviluppatori la adotteranno.

Robohordes sarà basato su Unreal Engine 3 e studiato per sfruttare al massimo le CPU Dual Core.

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

NIENTE GUERRA TRA FORMATI?

Uno dei massimi dirigenti di Sony ha recentemente lasciato trapelare che la sua azienda, la maggior promotrice del formato Blu Ray, vorrebbe evitare uno scontro tra i formati ottici del futuro. Imparata la lezione ai tempi dell'epica battaglia tra VHS e Betamax, il colosso giapponese sembrerebbe disposto a introdurre un masterizzatore munito di due laser differenti, in grado di scrivere sia sui semitrasparenti dischi Blu da 25 GB, sia sugli HD-DVD ideati dal consorzio concorrente. L'ipotesi pare essere suffragata anche da Apple, che, sebbene sia entrata a far parte del Blu Ray forum, assicura la compatibilità dei Mac di prossima uscita con entrambi gli standard.

NFORCE PER PENTIUM

Dopo anni di attesa, finalmente, anche i fan dei Pentium potranno fare uso dei chipset prodotti da NVIDIA. Dietro il poco fantasioso nome di nForce 4 Intel Edition si nasconde, infatti, una piattaforma per processori Prescott molto simile a quella da tempo apprezzata dagli utilizzatori di Athlon 64 e pronta a inondare i cataloghi di tutti i produttori di schede madri. L'inserimento del necessario controller di memoria DDR2 fa sì che la versione per Socket LGA 775 dell'nForce 4 sia composta da due chip separati, ma lascia invariate le caratteristiche del chipset, che vanta la presenza del firewall hardware Active Armor e del controller SATA 300 con funzionalità RAID. DFI, Asus, MSI e tutte le altre più importanti aziende del settore hanno già annunciato delle motherboard SLI per Pentium4 complete di doppio connettore PCI-Express 16x, e rispettose del formato audio Intel HD. Con l'arrivo, nei prossimi mesi, delle prime schede con chipset Intel 945 e 955 il panorama delle schede

NATURALPOINT TRACKIR

■ Produttore **Natural Point** ■ Distributore **Natural Point** ■ Internet **www.naturalpoint.com** ■ Prezzo **€ 133,99**

ALLO stato attuale, le simulazioni di volo e di guida disponibili per PC rasentano la perfezione. C'è sicuramente spazio per migliorare qualcosa, ma siamo arrivati al punto in cui la linea di demarcazione fra simulazione e realtà è segnata dalla presenza di sensazioni "tangibili", più che dalla precisione degli algoritmi che governano la fisica dei giochi.

GTR, per esempio, riproduce in maniera estremamente fedele il comportamento di una vettura lanciata lungo i più famosi circuiti del mondo, e ottimizzare ulteriormente il suo codice non soddisferebbe il giocatore attento al realismo quanto uno speciale strumento per simulare le forze G che agiscono sul pilota in curva, accelerazione e frenata.

Si è ancora lontani dal poter installare un simile dispositivo in casa, ma la sola libertà di girare lo sguardo a piacere all'interno dell'abitacolo darebbe non poche soddisfazioni. Ed è esattamente quello che consente di fare TrackIR, un "semplice" tracker che si preoccuperà di rilevare i movimenti della vostra testa e adeguare a essi la telecamera virtuale. Non dovrete indossare scomodi occhialini o caschetti: basterà posizionare gli appositi sensori sul volto o su un cappellino per far muovere la testa del pilota come se fosse la vostra. Che vi spostiate in avanti, indietro, in alto, in basso o lateralmente, il TrackIR registrerà tutto e lo trasmetterà al gioco in maniera fulminea, tanto che non vi accorgerete di alcun ritardo nella risposta.

All'inizio bisognerà abituarsi alla nuova dimensione, ma dopo un breve periodo necessario a prendere confidenza con lo strumento, la sensazione di correre lungo il rettilineo di Monza sarà ancora più esaltante. Saranno sufficienti pochi giri per scoprire come sfruttare le nuove possibilità, dando fugaci occhiate agli specchietti laterali o tentando di scorgere eventuali insidie sporgendo leggermente le testa.

La compatibilità con i titoli che supportano il Mouse Look (la possibilità di muovere lo sguardo con il mouse) farà funzionare TrackIR senza fatica con praticamente tutti i simulatori di volo e con la maggior parte delle simulazioni di guida moderne, come *NetKar*, *GTR* e anche l'anziano *GP Legends*.

▼ IN DUE PAROLE...

TrackIR non è fondamentale, ma una volta provato e abituatisi, farne a meno diventerà davvero difficile.

---

fascino, una volta "trasformati". La situazione è destinata a migliorare sia per quanto già scritto, sia per l'introduzione della piattaforma XNA, che potrebbe diventare lo strumento di sviluppo principe, almeno per quanto riguarda la nuova console di Microsoft (e i PC, ovviamente).

La semplificazione del processo di conversione condurrebbe (si spera) all'introduzione di nuova linfa vitale nel campo del software, e i giocatori su computer avrebbero occasione di avvicinarsi a generi al momento un po' in ombra su PC, come i picchiaduro, i GdR giapponesi e realizzazioni più astratte (quali *Tempest*, *Rez*, *Space Channel V*). Le specifiche tecniche dei nuovi mostri sono tuttora nebulose, ma una cosa è certa: se il futuro è aperto al Dual Core e ad architetture parallele per quanto riguarda le CPU (il tanto discusso processore Cell di Sony sfrutta proprio il parallelismo di più unità), lo stesso non può dirsi per le architetture grafiche. Dalle poche notizie in nostro possesso, niente SLI, AMR o tecnologie simili per le nuove console, quasi come chiara indicazione della transitorietà di tali "scorciatoie" per aumentare le prestazioni. Ciò che è certo, è che quelle che oggi consideravamo "alte risoluzioni", diventeranno presto obsolete. Probabilmente, tutta la nuova generazione di console supporterà segnali HDTV, con la facoltà di giocare almeno sino alla risoluzione di 1280x720 (in 16:9).

Di conseguenza, tale modalità grafica diventerà sempre più diffusa, se non proprio lo standard. Insomma, volete provare le meraviglie delle prossime produzioni videoludiche?

Oltre ad aggiornare CPU e GPU, non dimenticate di aggiungere alla lista della spesa un display widescreen. Sia che giochiate su PC, sia che lo facciate su console. GIOCHI COMPUTER

Anche Cell, la CPU della prossima console Sony, è basata sul calcolo parallelo.

e non abbiamo mai osato chiedere...

madri per Pentium si farà particolarmente ricco.

CAPIENTE FUJITSU

Dal mese di maggio, chi utilizza un PC portatile e desideri dotare il proprio sistema di ampie unità disco, non dovrà più ricorrere a delle complicate configurazioni RAID. Fujitsu è pronta a immettere sul mercato il primo Hard Disk da 2,5 pollici con capienza di 120 GB. L'MHV2120, pur avendo una velocità di 4200 RPM, un buffer da B MB e un tempo di accesso medio pari a soli 12 ms, non consumerà più di 1,6 Watt al secondo. La stessa meccanica del modello di punta verrà impiegata per dare vita a degli esemplari dotati di un minor numero di piatti, con tagli variabili da 40 a 100 GB. LaCie, da tempo partner commerciale di Fujitsu, utilizzerà il nuovo disco per espandere la sua famosa linea di unità USB esterne con design Porsche.

CD PERSONALIZZATI

Dopo una fredda accoglienza iniziale, i masterizzatori LightScribe hanno iniziato a riscuotere consensi tra gli utenti che desiderano personalizzare i propri DVD e CD, senza far uso di etichette adesive. La tecnologia LightScribe richiede supporti appositi, ricoperti, sulla facciata opposta a quella dei dati, di una sostanza organica modificabile dal fascio laser. Per arricchire CD e DVD di una versione monocromatica di qualsiasi file immagine è sufficiente, dopo aver effettuato la classica scrittura, ribaltare il supporto e impiegare il semplice software offerto in abbinamento a tutte le

MSI DIAMOND NX 6600

■ Produttore **MSI** ■ Distributore **MSI** ■ Internet **www.msi.com.tw** ■ Prezzo **€ 199**

ALCUNI partner di NVIDIA e ATI si allontanano saltuariamente dai design di riferimento proposti dalle due maggiori aziende produttrici di GPU, e sviluppano schede con caratteristiche peculiari.

In certi casi, l'obiettivo è di arricchire la periferica di funzionalità (aggiungendo, per esempio, delle uscite adatte a pilotare le nuove TV ad alta definizione), in altri è quello di aumentare leggermente le prestazioni 3D, come le tante Gainward 6800 GT "Golden Sample" lievemente overclockate dalla fabbrica ben testimoniano.

La nuova MSI Diamond NX6600, una sorta di ibrido tra le veloci GeForce 6600 GT e le più lente 6600, si distingue dalle concorrenti procedendo in entrambe le direzioni: non solo impiega delle memorie GDDR3 in luogo delle poco performanti DDR da 550 MHz normalmente montate sulle GeForce 6600, ma è munita anche di una serie di funzionalità ViVo di ottimo livello. In realtà, il desiderio di MSI di far risaltare la Diamond in un mercato molto affollato risulta evidente sin dalla confezione, su cui troneggia l'immagine di Riddick, il personaggio interpretato da Vin Diesel e protagonista dell'unico gioco offerto a corredo. Ci riferiamo a *Escape from Butcher Bay*, che sul numero di gennaio ha colto tutti di sorpresa guadagnandosi un ottimo voto su GMC, anche grazie a un motore grafico ricco di normal map ed effetti di illuminazione dinamici.

La scheda non è meno appariscente del contenitore, visto che utilizza un circuito stampato rosso, sormontato da un voluminoso dissipatore in rame completo di led blu. La scelta di utilizzare un sistema di raffreddamento simile a quello già visto sulle MSI 6600GT e 6800GT, quando il sistema di riferimento proposto da NVIDIA per le 6600 prevede una piccola ventola e un sottile strato di alluminio sulla sola GPU, non è affatto casuale, considerando che la VTD128E (questa la sigla ufficiale della Diamond NX6000) non solo utilizza 128 MB di memoria GDDR3 a 800 MHz, ma spinge la GPU NV43 a operare a 400 MHz. Il sostanzioso overclock del processore grafico (più veloce degli NV43 di base di ben 100 MHz) non pare mettere in crisi la ventola semitrasparente, che rimane silenziosa anche quando si avviano le applicazioni 3D più intense e si applica un leggero overclock ai moduli 8GA.

A fugare ogni dubbio riguardante la reale natura della NX6600 è l'assenza del connettore SLI, sempre presente nelle GT. L'impossibilità di sfruttare la scheda in parallelo con un altro esemplare gemello è in parte compensata dalle sue funzionalità di acquisizione video, assicurate dal chip Philips SAA7711 e da un piccolo rack esterno. Il circuito integrato dell'azienda olandese, non essendo accompagnato da un sintonizzatore, non è in grado di ricevere i segnali direttamente dall'antenna, ma fornisce alle immagini ricevute dalle telecamere analogiche e dalle console una definizione e una brillantezza ben superiori a quelle ottenibili dalle schede basate su codec Conexant.

Sebbene includa le classiche uscite S-Video e Composito, il rack esterno ha il proprio punto di forza nei tre connettori Component, adatti a pilotare le più grandi TV ad alta definizione. Collegata a uno schermo al plasma di ultima generazione e una volta attivata la funzionalità PureVideo durante la riproduzione di un DVD, la naturale propensione della NX6600 a trovare posto nei sistemi Home Theater PC è evidente. Le sue prestazioni 3D (sufficienti a eseguire i giochi più recenti con un buon livello di dettaglio e analizzate più approfonditamente nella pagina successiva) ben si adattano a chi alterna le sessioni di *GTR* alla visione di qualche film.

Il versatile prodotto di MSI, presto disponibile anche in versione AGP, è comunque consigliabile a chi desideri, più semplicemente, aggiornare il comparto grafico del proprio sistema senza spendere grosse cifre. La qualità del gioco a corredo, infine, va vista come la classica ciliegina sulla torta.

QUALITÀ CONVENIENTE GIOCHI COMPUTER

▼ IN DUE PAROLE...

Una scheda economica trasformata in una buona VGA per il 3D, con prestazioni vicine alle più costose 6600 GT. — **8½**

▼ CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA	128 MB
PROCESSORE	NV43
FREQUENZA CORE	400 MHz
FREQUENZA MEMORIA	800 MHz

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

unita LightScribe. La durata dell'operazione varia con l'aumentare della definizione e della superficie del disegno. I 36 minuti attualmente necessari a "tatuare" completamente un CD sono destinati a diminuire con l'arrivo dei modelli futuri. La lista di aziende intenzionate ad adottare la tecnologia LightScribe, sviluppata originariamente da LiteOn, si allunga di giorno in giorno e già oggi include pesi massimi quali Iomega, Philips, Ahead e Imation.

SURROUND ECONOMICO

Il kit 8110B, venduto da Trust a 109 euro, sfrutta sette satelliti da 10 Watt, un subwoofer in legno da 40 Watt e una centralina analogica per offrire un audio Dolby Digital EX a tutti i possessori di schede audio 7.1. Essendo priva di decoder digitale (e non riuscendo a ridistribuire sui canali posteriori una traccia audio 5.1) la centralina non è certo un condensato di tecnologia, ma grazie ai suoi controlli separati, relativi al volume delle unità frontali, di quelle surround e del subwoofer, è possibile ottenere, dopo un'attenta calibrazione, una scena sonora discretamente avvolgente. Sebbene nella confezione manchino degli appositi supporti, la leggerezza dei satelliti e i piedistalli rimovibili degli stessi rendono il set facilmente agganciabile alle pareti.

ARRIVANO GLI ATHLON SERIE E

Giunti sul mercato senza grossi proclami e senza un rumoroso battage pubblicitario, i nuovi processori Athlon 64 caratterizzati dalla sigla E0 sono muniti di una nutrita serie di novità riguardanti i consumi energetici e la programmabilità. Grazie a un processo produttivo a 0,09 micron e a una tecnologia chiamata Dual Stress Liner, il rinnovato modello 4000+ consuma, a pieno carico, meno di 70 Watt. La serie E rende

ANALISI DELLE PRESTAZIONI

MUNITE di lente memorie DDR a 550 MHz, le GeForce 6600 standard sono, nelle tabelle dei benchmark, sempre ben distanziate dalle più costose e diffuse 6600 GT. Collegati alla GPU tramite un bus a 128 bit, i vecchi moduli DDR sono i maggiori responsabili di tali ridotte prestazioni, dato che riescono a inviare ai sempre affamati Shader dell'architettura NV4x solo 8,8 GB di dati al secondo.

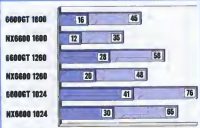
Conscia dei limiti del design di riferimento di NVIDIA, MSI ha scelto di inserire, sulla sua Diamond NX 6600, 128 MB di memoria GDDR3 a 800 MHz e, contemporaneamente, di innalzare la velocità della GPU a 400 MHz. Le qualità degli 8 Pixel Shader e dei 3 Vertex Shader 3.0, del tutto identici a quelli utilizzati dagli altri esponenti della famiglia NV40, sono immediatamente apprezzabili in *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Boy*, che viene renderizzato dalla scheda MSI senza economia di ombre dinamiche e texture con bump mapping.

Sfruttando la tecnologia UltraShadow, tipica delle ultime architetture NVIDIA, la NX6600 fissa un nuovo record tra le schede di questa fascia di prezzo, generando ben 48 fotogrammi al secondo in *Doom 3* alla risoluzione di 1280x960 e in modalità Alta Qualità. I risultati dei benchmark sottolineano, contemporaneamente, la natura ibrida del prodotto – che si posiziona a metà strada tra le 6600 standard e le GT – e i limiti del bus a 128 bit, inadatto, nonostante sfrutti gli algoritmi di compressione del colore della Lighting Memory Architecture di NVIDIA, a sorreggere i filtri AntiAliasing e Anisotropico a più alta campionatura. Poco timorosa delle illuminazioni ad alta dinamica, la scheda gestisce senza problemi *Far Cry*, superando i 60 fotogrammi al secondo nella modalità HDR permessa dalla patch 1.3, ma collassa al di sotto dei 30 FPS attivando l'AA 4x.

I margini lasciati all'overclock dagli ingegneri di MSI riguardano, come era prevedibile, soprattutto i moduli RAM. Utilizzando RivaTuner o la chiave di registro Coolbits siamo riusciti, nei nostri test, a innalzare la velocità della GPU di altri 15 MHz. I migliori risultati, però, li abbiamo ottenuti spingendo le memorie GDDR3 a 860 MHz. Considerando che i moduli 8GA della NX6600 possono, in teoria, inviare un dato ogni 2 nanosecondi, non saremmo stupiti se qualche utente intraprendente riuscisse ad avvicinarsi ulteriormente ai 1000 MHz. Il sistema di ancoraggio utilizzato dallo Starforce Cooling System di MSI invoglia, d'altronde, a sperimentare: fissato alla GPU da un adesivo termico e da due fascette gommose (utili a contenere il rumore prodotto dalla ventola al di sotto dei 28 decibel), il dissipatore in rame non è incollato ai moduli RAM. Inclinandolo lateralmente e utilizzando un cotton fioc, è possibile sostituire la pasta termica scelta da MSI con una a base argentea, riducendo ulteriormente la temperatura di esercizio delle GDDR3.

Chi non ama modificare le impostazioni base dell'hardware e dei driver rimarrà comunque soddisfatto dalle prestazioni standard della NX6600. Non applicando i filtri o limitandosi ad adottare quelli con campionatura 2x, la scheda di MSI gestisce fluidamente i giochi di ultima generazione fino alla risoluzione di 1280x1024, surclassando le GeForce 6200 e affiancando le Radeon X700 Pro nei benchmark. Speriamo che l'esempio di MSI venga seguito da altre aziende e che il gap che divide le schede di fascia bassa da quelle di fascia media sia colmato da altri prodotti simili a questo.

ATTENZIONE

Il sistema usato per le prove era basato su un Athlon 64 4000+, motherboard nForce 4 Ultra e 1 GB di DDR PC3200 con latenze 2-2-2. I valori di *Doom 3* si riferiscono alla modalità Alta Qualità, mentre quelli di *Far Cry* utilizzano il rendering HDR.

...e non abbiamo mai osato chiedere...

nuovamente uniforme il set di istruzioni X86 (per la felicità dei programmatori di driver e di giochi), vantando una piena compatibilità con le estensioni SSE3 introdotte dai Prescott di intel, e integra un controller della memoria ottimizzato sulle necessità delle schede video economiche che sfruttano la memoria di sistema per immagazzinare le texture. L'arrivo del nuovo processo produttivo è coinciso con l'abbandono del Socket 754 da parte degli Athlon 64, che nei mesi a venire verranno prodotti solo nella versione con 939 piedini. L'espandibilità delle schede madri K8T800 e nForce 3 rimarrà assicurata dai Sempron, che adotteranno il nuovo Socket solo a fine anno.

[illegible]

Sfruttando i più recenti pannelli LCD, ViewSonic ha introdotto sul mercato due monitor caratterizzati da una straordinaria reattività dei cristalli. I modelli VX924 e VX724, rispettivamente dotati di diagonale da 19 e 17 pollici, hanno un tempo di latenza di soli 4 millisecondi. Con un fattore di contrasto pari a 800:1 e una risoluzione massima di 1280x1024, i due ViewSonic dovrebbero riuscire a soddisfare anche le esigenze dei videogiocatori professionisti che cambiano rapidamente l'angolo di visuale dei loro personaggi virtuali. I pannelli da 4 ms, dopo aver attirato l'attenzione dei giornalisti all'ultimo Cebit di Hannover, troveranno posto anche nei monitor di altre aziende, tra cui Shuttle, che li sfrutterà per dare vita a uno schermo da 20 pollici dalle forme simili a quelle dell'attuale FP17.

SENDO P600

■ Produttore **Sendo** ■ Internet **www.sendo.com**
■ Prezzo **€ 199**

POCO conosciuta dal pubblico italiano, Sendo è una casa produttrice britannica specializzata nella realizzazione di smartphone adatti a tutte le tasche.

Rimasta sinora insensibile alle potenzialità del mobile gaming, Sendo ha inserito solo di recente la compatibilità Java nei propri terminali, l'ultimo dei quali è stato recentemente presentato in Italia. Il P600, fedele alla filosofia della casa madre, si propone a un prezzo di listino stracciato (pur considerando l'abbassamento di prezzi generalizzato per tutti i terminali GSM di seconda generazione), offrendosi a un pubblico senza troppe pretese. Il trucco, naturalmente, sta nelle caratteristiche hardware di questo terminale dall'aria anonima: il display, tanto per cominciare, è a matrice passiva (CSTN), con una risoluzione di soli 128x128 pixel e una varietà cromatica di 65.000 colori. Discreta, considerato il costo, la memoria interna di 4 MB; mentre la piattaforma Java pare sufficientemente stabile e affidabile su tutti i titoli che abbiamo provato a istallare.

Interessanti anche i giochi precaricati, tra cui spicca un ottimo clone del "Solitario" di Windows e un bizzarro simulatore "gestionale-agricolo". Da un punto di vista strettamente ludico, però, ciò che maggiormente delude è la scomoda tastiera che abbina, a un ampio joystick centrale, quattro minuscoli tasti di navigazione collocati in una posizione troppo ravvicinata. Tutto ciò rende, di fatto, impossibile l'impiego di un P600 per un qualsivoglia titolo d'azione, relegandone l'impiego ai soli strategici/puzzle. Come se non bastasse, il nuovo terminale Sendo è afflitto da un altro difetto non trascurabile: la mancanza di una porta IrDA o di tecnologia Bluetooth preclude a questo cellulare qualunque possibilità di collegamento a un computer.

▼ IN DUE PAROLE...

Un cellulare dai costo molto contenuto, ma è il suo unico pregio di rilievo... **6**

▼ CARATTERISTICHE

PREZZO DAVVERO ALLETTANTE	+
CARINI I GIOCHI PRECARICATI	+
DISPLAY SCADENTE	−
TASTIERA INADATTA AL GIOCO	−

PROVATO

BOMBER PILOT

In un'ambientazione storica che si colloca (a giudicare dal look dei velivoli proposti) ai tempi della Grande Guerra, si svolgono le avventure di *Bomber Pilot*, ultimo titolo d'azione degli sviluppatori tedeschi di Handy Games. Caratterizzato da uno stile di gioco spiccatamente arcade e da una visuale isometrica, *Bomber Pilot* rievoca almeno due vecchi titoli dei gloriosi Anni '80: il leggendario *Zaxxon* di casa Sega e il mitico *Blue Max* per Commodore 64. Essenzialmente, *Bomber Pilot* è uno sparatutto a scorrimento orizzontale. Il giocatore controlla i movimenti del velivolo (che avanza e velocità costante), tentando di distruggere gli obiettivi al suolo (postazioni di fanteria, batterie contraeree, edifici e navi). Curiosamente, l'aereo non dispone di una mitragliatrice, ma solo di bombe con cui colpire i bersagli e terra. Un titolo semplice e divertente.

Produttore:	Handy Games
Prezzo:	€ 6
Piattaforme:	Motorola V500, V525, V550, V220, V300; Nokia "serie" 60 e "serie" 40; Samsung Z105, Z107M; Sharp GX10, GX20, GX30; Siemens M65, 565, C65, CX65, SX1; Sony Ericsson K500i, K700i, Z1010
Versione provata:	Nokia N-Gage QD
Internet:	www.handy-games.com
Wap:	N.D.

Voto 8 Un'efficace rivisitazione dei classici sparatutto degli Anni '80!

PROVATO

JOUST

Torna, in versione tascabile, uno dei "coin-op" più celebri di casa Atari. Realizzato originariamente nel 1982, *Joust* mette i giocatori nei panni di un cavaliere medievale, armato di corazza, scudo e lancia, e impegnato in un improbabile torneo a cavalcioni di una specie di grosso struzzo volante. L'obiettivo di ogni livello, banalmente, è di riuscire e disarcionare tutti i propri avversari, per passare così al successivo.
Ogni schema è infestato da un numero variabile (da 3 a 5) di cavalieri nemici, che carcheranno, a loro volta, di abbattere il giocatore, provocandogli la perdita di una delle cinque vite a disposizione. Per sconfiggere un contendente è sufficiente urtarlo, avendo però l'accortezza di trovarsi leggermente più in alto di lui. Gli appassionati di retrogaming saranno felici di sapere che anche le musiche del coin-op originale sono state inserite in questa fedelissima conversione.

Produttore:	THQ
Prezzo:	€ 4
Piattaforme.	Nokia Serie 60, Motorola V600, V400
Versione provata:	Nokia 3650
Internet·	www.thqwireless.com
Wap:	N.D.

Voto 7 Una conversione fedele e accurata dell'originale dell'82.

LA FIDANZATA? VIRTUALE È MEGLIO!

La ragazza vi ha piantato? Oppure siete stanchi e insoddisfatti dell'attuale relazione sentimentale? In entrambi i casi, nel vostro futuro potrebbe esserci una fidanzata virtuale! Artificial Life, software house cinese con sede e Hong Kong, ha infatti terminato la realizzazione di *V-Girl*, un'applicazione Java destinata (al momento) ai nuovi terminali di terza generazione.

Come il titolo suggerisce, *V-Girl* è un "simulatore di ragazza", una sorta di sofisticato Tamagotchi in grado di replicare, secondo le intenzioni degli sviluppatori, il comportamento di un'autentice ventenne. Vivienne Rose, è questo il nome del personaggio con cui i "giocatori" saranno chiamati a interagire, è nata l'1 dicembre 1983, è alta un metro e 60, pesa circa 47 Kg ed è attualmente occupata come "creative designer" presso i laboratori di Artificial Life. Il programma sfrutta al meglio le nuove potenzialità offerte dalla connessione a Banda Larga di terza generazione: i giocatori interagiranno con Vivienne attraverso una semplice videochiamata (come se si trattasse di una persona vera).
A tale scopo, sono stati realizzati più di tremila video e tracce audio (Vivienne al cinema, in palestra o... sotto la doccia), che gli utenti riceveranno in streaming sul proprio terminale 3G. Per interagire con la ragazza, gli abbonati al servizio potranno chattare su un apposito canale dedicato, inviando SMS o MMS, con l'assoluta certezza di una pronta risposta della "metà" virtuale. In realtà, *V-Girl* non è solo questo, perché l'intelligenza Artificiale che gestisce il programma premetterà a Vivienne, talvolta, di inviare di propria iniziativa messaggi scritti, video o audio. *V-Girl* è attualmente in fase di traduzione, mentre il nome dell'operatore italiano che lo distribuirà tra i propri servizi è mantenuto in assoluta segretezza (anche se, su Internet, le voci che vedrebbero "3" tra i candidati più probabili si fanno ogni giorno più insistenti).
A presto nuovi aggiornamenti.

IL SISTEMA GIUSTO

Questo mese, i nostri Sistemi compiono un balzo nel futuro, lasciandosi alle spalle le architetture a 32 bit, il vecchio BUS AGP e i limitati masterizzatori CD.

LINEA DI DEMARCAZIONE

È un passaggio generazionale quello compiuto in questo numero dal Sistema base. In un sol colpo, la configurazione più economica da noi consigliata abbandona gran parte delle tecnologie sviluppate negli Anni '90, dicendo addio ai limiti del vecchio bus PCI da 33 MHz, all'architettura a 32 bit ereditata dai processori 286 e al masterizzatore "combo" ancora legato al CD-R. Nel frattempo, la comparsa del bus PCI-Express nei sistemi meno costosi, quelli preassemblati e venduti nei centri commerciali, l'arrivo dei Prescott della serie 600 e gli annunci di Intel e AMD relativi a CPU future composte non da due, ma da decine di unità di elaborazione distinte, ci indicano il nuovo sentiero intrapreso dall'hardware. I PC del 2006 e del 2007 non si limiteranno a eseguire più velocemente il software attuale, ma tenteranno di comprendere i comandi vocali, salveranno i nostri dati all'interno di memorie statiche grandi come un francobollo e ci doneranno desktop con interfacce tridimensionali accattivanti quanto quelle dei giochi. Non resta che godersi lo spettacolo.

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE: Athlon FX-55 € [illegible]**
  Socket 939 - [illegible] GHz - 128 KB Cache L1 - 1 MB Cache L2 - HyperTransport 2 GHz - 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3500+ € 263**
  Socket 939 - 2,2 GHz - 128 KB Cache L1 - 512 KB Cache L2 - HyperTransport 2 GHz - 64 bit
- **SISTEMA BASE: Sempron 3100+ € 150**
  Socket 939 - 1,8 GHz - 128 KB Cache L1 - 512 KB Cache L2 - HyperTransport 2 GHz - 64 bit

La velocità dei processori AMD e il loro supporto ai 64 bit fanno sì che tutti i sistemi sfruttino l'architettura degli Athlon. Se l'FX 55 si appoggia a un'ampia cache per distruggere i record nei benchmark, i modelli 3500+ e 3000+ si limitano a eseguire "in scioltezza" il motore fisico di tutti i giochi.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce 6800 GT PCI-E in SLI € 900**
  PCI-Express - [illegible] MB GDDR3 [illegible] GHz - 256 bit - 16 Pixel Shader [illegible] - [illegible] Vertex Shader [illegible] - [illegible]
- **SISTEMA MEDIO: Radeon X800 XL € 320**
  PCI-Express - 256 MB GDDR3 1 GHz - 256 bit - 16 P.S. 2.0b - 6 Vertex Shader 2.0 - 1 DVI - 1 VGA
- **SISTEMA BASE: GeForce 6600 GT € 210**
  AGP 8X - 128 MB DDR 700 MHz - 256 bit - 8 Pixel Shader 3.0 - 5 Vertex Shader 3.0 - 1 DVI - 1 VGA

Due 6800 GT operanti in parallelo lanciano il Sistema ideale nel reame dell'altissima risoluzione. La X800 XL e la 6600 GT consentono anche alle configurazioni meno costose di riprodurre gli effetti degli ultimi sparatutto con un ottimo livello di dettaglio e senza sacrificare alcun effetto di shading.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE: DFI NF4 SLI € [illegible]**
  nForce 4 - Socket 939 - [illegible] DDR1 [illegible] - [illegible] 16x - [illegible] - [illegible] SATA - [illegible] PATA - [illegible]
- **SISTEMA MEDIO: Asus A8V-E Deluxe € 155**
  Via K8T890 - Socket 939 - 4 DDR1 400 - 1 PCI-E 16x - 2 PCI-E 1x - 2 SATA - 2 PATA - 1 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Gigabyte K8NF9 € 110**
  nForce 4 - Socket 939 - 4 DDR1 400 - 1 PCI-E 16x - 1 PCI-E 1x - 8 SATA - 2 PATA - 1 Gigabit

Il Socket 939, grazie al doppio canale verso la RAM, conquista il cuore di tutti i Sistemi. Il chipset nForce 4 si presenta nella doppia veste SLI e standard, ma è il K8T890 che, facendo leva su un ottimo rapporto prezzo/prestazioni, riesce a ritagliarsi spazio nel Sistema medio.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair TwinX [illegible] € [illegible]**
  [illegible] DIMM da [illegible] MB - Latenze 3-[illegible] a 500 MHz - [illegible] V - [illegible]
- **SISTEMA MEDIO: 1 GB OCZ 3200EL Platinum € 233**
  2 DIMM da 512 MB - Latenze 2-3-2-5 a 400 MHz - 2,6 V - Dissipatore metallico
- **SISTEMA BASE: Kingston Value 1 GB PC 3200 € 140**
  2 DIMM da 512 MB - Latenza 2.5-3-3-8 a 400 MHz - 2,7 V - Nessun dissipatore

I moduli PC4000 ben si abbinano al moltiplicatore sbloccato dell'Athlon FX-55, permettendone l'overclock. Il Sistema medio sfrutta delle eccellenti OCZ a bassa latenza, mentre quello base può finalmente godere di 1 GB di spazio per il salvataggio dei dati, e di un'architettura a doppio canale.

▼ CASSE

- [illegible] Dolby Digital e DTS con input [illegible] coassiale – [illegible] RMS [illegible]
- **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 129**
  Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo
- **SISTEMA BASE: Logitech X-S30 € B0**
  Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS Totali – Uscita cuffie – Comandi volume su satellite frontale

Grazie a 500 Watt di potenza e ai coni ben dimensionati, le Z-5500 offrono un suono limpido e perfettamente coordinato dal decoder digitale centrale. Le Inspire di Creative puntano, invece, a soddisfare i giocatori dotati di schede Audigy 2 che desiderano udire perfettamente i nemici alle loro spalle.

▼ MONITOR

- [illegible] widescreen [illegible] – Risoluzione massima 1680x1050 – DVI – [illegible] ms
- **SISTEMA MEDIO: BenQ FP71E+ € 335**
  17 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 8 ms
- **SISTEMA BASE: Samsung SM710N € 290**
  17 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 12 ms

I tre monitor LCD proposti si distinguono per la buona reattività. L'elegante Apple incorpora nel design in alluminio 4 porte USB/firewire e offre una visione panoramica di *Half-Life 2*. I modelli di BenQ e Samsung non temono i repentini spostamenti nei più frenetici sparatutto.

▼ SCHEDA AUDIO

- [illegible] SPDIF [illegible]
- **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS € 99**
  24 bit/96 KHz in modalità 7.1 – 24 bit/192 KHz in modalità stereo – EAX 4 – Uscita SPDIF coassiale
- **SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre**
  Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2 – Uscita SPDIF coassiale

Con un rapporto segnale/rumore pari a 113 db, la nuovissima Audigy Pro raggiunge la qualità sonora dei costosi decoder Hi-Fi. I giocatori che desiderano gustare gli effetti ambientali EAX 4 vengono soddisfatti dalla ZS interna. I chip integrati migliori sono quelli aderenti alle specifiche Intel HD e Via Vinyl.

▼ MASTERIZZATORE DVD

- [illegible] ATA – [illegible] – 8 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+RW 8x – GigaRec
- **SISTEMA MEDIO: DVD R/RW NEC 3520 € 70**
  Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+RW 8x
- **SISTEMA BASE: LiteOn 1673S € S9**
  Parallel ATA – Single Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+RW 8x

È tempo di dire addio ai masterizzatori per CD e di adottare la tecnologia di scrittura a 650 nm dei DVD. Il Sistema ideale sfrutta una delle prime unità con interfaccia seriale, mentre il Sistema medio è ancora legato al connettore PATA. Il LiteOn interesserà chi non desidera sfruttare i supporti a doppio strato.

▼ DISCO FISSO

- [illegible] GB – Serial ATA [illegible] – 10.000 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso medio [illegible]
- **SISTEMA MEDIO: Maxtor Maxline III 250 GB € 190**
  250 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso medio 9,3 ms
- **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 200 GB € 126**
  200 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso medio 9,0 ms

Tutti i dischi scelti sfruttano l'interfaccia SATA e l'algoritmo NCQ. Mentre il Sistema ideale si avvale di una configurazione RAID e di due dischi da 10.000 RPM, per offrire tempi di caricamento da primato, le scelte più economiche puntano a proporre ampio spazio alle installazioni.

NOBILE STEREOFONIA

Negli ultimi anni, i sistemi audio 2.1 sono stati messi in ombra dai kit surround, più adatti ai giochi. Chi, però, mette l'ascolto di brani musicali al primo posto troverà in questi tre modelli dei fidi alleati:

Altec Lansing Mx5021

€ [illegible]

Suddivisione delle frequenze su più coni e 100 Watt RMS fanno sì che queste Altec abbiano poco da invidiare ai migliori impianti Hi-Fi. Ottime per la musica sinfonica.

Creative MegaWorks 2500

€ 179

Un subwoofer potente e due satelliti capaci di erogare una forte pressione sonora rendono questo sistema adatto ai brani disco e pop. Ideato per fare tremare le pareti.

Trust SP-3600A

€ 50

Una serie di micro driver affogata in due satelliti dal corpo bianco e rilucente. La discreta qualità sonora è bilanciata dall'eccellente design e dal prezzo ridotto.

RISULTATO

SISTEMA IDEALE

€ [illegible]
(limite [illegible])

SISTEMA MEDIO

€ 1.794
(limite 2.200)

SISTEMA BASE

€ 1.165
(limite 1.200)

ATTENZIONE

Consideriamo che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

GIOCHI COMPUTER

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

La scheda madre va più lenta della proverbiale lumaca, oppure lanciando *Half-Life 2* da Steam vediamo lievitare gli oggetti presenti sul tavolo? Niente paura, i problemi hardware giocosi verranno risolti da Quedex, nella provvidenziale rubrica tecnica mensile. Scriviamogli e attendiamo il suo responso!

ACROBAZIE PARALLELE

L'Intel Developer forum, l'arrivo del processore Cell e le prime notizie riguardanti un acceleratore dedicato alla fisica mostrano un futuro in cui la maggiore specializzazione dei PC verterà nell'effettuare più operazioni contemporaneamente. Nell'attesa di far sudare i primi processori dual core e i vostri avversari online scagliando intere auto nell'alto dei cieli, potete inviare le vostre perplessità tecniche a: annulla@futureitaly.it o al sempreverde GMC, Via Asiago 45, 20128 Milano. Dopotutto, i primi esperimenti di parallelizzazione non sono del tutto indolori, come il basso framerate ottenibile in *World of Warcraft* dalle configurazioni SLI ben dimostra.

Quedex

D:> Mentre sto giocando, il PC si blocca mostrando una schermata blu e segnalando il malfunzionamento del file **nv4_disp.dll**, utilizzato dalla scheda video. È giunto il momento di cambiare la mia vecchia GeForce 4 Ti 4600? Il mio computer è composto da un Pentium4 a 3 GHz, e da una scheda madre Gigabyte con socket LGA 775.

Roberto83

R:> Solitamente, l'errore da te riportato è causato dall'utilizzo di una vecchia versione dei driver video. Installa i ForceWare 71.84 (presenti anche sul DVD di questo mese) e provvedi a rinnovare i driver del chipset, scaricando la versione 6.3.0.1007 dell'INF Update Utility dal sito **www.intel.it**. Se il problema dovesse permanere, prova a disabilitare la modalità dual channel della tua motherboard, posizionando i due moduli RAM in slot adiacenti. Tale operazione, sebbene vada a scapito delle prestazioni generali del sistema, permette a molte schede NVIDIA meno recenti di funzionare correttamente con i chipset i865 e i875. L'upgrade del comparto grafico è, nel tuo caso, comunque consigliabile, indipendentemente dal corretto funzionamento della scheda. Una GeForce4 Ti 4600 non può che frenare le prestazioni del Pentium4 e minare l'aspetto visivo di molti dei giochi del 2005. Una GeForce 6600 GT o uno dei nuovissimi Radeon X700 Pro per AGP asseconderebbero la velocità del processore centrale con molta più efficacia.

Per utilizzare una GeForce4 su una motherboard 865 servono driver recenti e, a volte, un cambio di configurazione della RAM.

World of Warcraft gira anche sui PC meno recenti, ma ha un piccolo problema con le configurazioni SLI.

D:> Ispirandomi alle caratteristiche del Sistema ideale, ho assemblato un potente PC basato su Athlon 3800+, motherboard Asus con nForce 4 SLI e due GeForce 6800 GT prodotte da Gainward, con l'obbiettivo di giocare in modo estremamente fluido al prossimo *Bottlefield 2*. La mia prima esperienza online, però, non è delle più promettenti, dato che *World of Worcraft* va a scatti sia in bassa, sia alta risoluzione! Visto l'elevato calore emanato dalle pareti del case, temo sia un problema di temperature, cosa mi consigli di fare?

Devis

R:> L'inaccettabile framerate di *WoW* sui potenti PC muniti di SLI è causato dall'ultima patch distribuita da Blizzard che, per cercare di ridurre un ritardo di reattività del mouse riscontrato da alcuni utenti, ha sincronizzato le operazioni di rendering video con il movimento del cursore. Per aggirare il problema, raggiungi la finestra di proprietà del collegamento al gioco (nel menu Start o sul desktop) e aggiungi, nella casella di testo **Destinazione**, il comando **-nofixlag**. Una volta entrato nel server, togli il segno di spunta alla voce Vertical Sync che trovi nel menu di impostazioni video. In questo modo, le tue due GeForce potranno liberamente erogare tutta la loro velocità, consentendoti di selezionare il massimo livello di dettaglio e la risoluzione più alta raggiungibile dal tuo monitor, senza mai scendere al di sotto dei 60 FPS.

D:> Ho comprato e installato da poco *Colin McRae Rally*

PHYSX, UN PROCESSORE PER LA FISICA

La Gravity Gun, che permette di scagliare taglienti dischi metallici e barili ripieni di esplosivo contro gli alieni che attentano alla nostra vita in *Half-Life 2*, ben sintetizza l'importanza assunta dalla fisica nei titoli odierni. In realtà, i motori di gioco oggi esistenti ci permettono di manipolare un ridotto numero di oggetti contemporaneamente e ci impediscono di cambiarne gran parte della struttura fisica. Tali limiti, imposti dalle ridotte capacità di calcolo delle CPU generiche, vogliono essere superati da un'azienda americana chiamata Ageia, grazie a un processore battezzato PhysX. Sfruttando una serie di unità di calcolo parallele, un ampio bus di comunicazione e le più veloci memorie GDDR3, PhysX, una volta programmato tramite il motore fisico NovodeX, dovrebbe elevare esponenzialmente il numero degli oggetti con cui interagire in ogni ambientazione di gioco. Non solo: attribuendo a ogni oggetto un maggior numero di punti di deformazione, si osserveranno delle ammaccature sui barili scagliati verso i nemici, si apprezzeranno i fori di uscita lasciati dai proiettili sulle pareti più sottili e si creerà un effetto domino disgregando un muro di mattoni con una granata. Ageia non ha ancora chiarito se intende inserire il proprio chip in apposite schede PCI-Express o se medita di proporlo ai produttori di schede video. Il suo successo sarà legato al supporto degli sviluppatori e alla compatibilità con i motori fisici già diffusi, come l'Havok. Il fatto che Epic abbia deciso di rendere compatibile il suo motore Unreal 3 con questa PPU (Phisycs Processor Unit) lascia ben sperare per il futuro.

2005, ma nelle impostazioni del gioco non riesco ad attivare l'audio ambientale EAX 4.0. Leggendo il file readme, ho scoperto che, per poterlo fare, devo rinnovare i driver della mia Audigy 2. Sul sito di Creative ho trovato il pacchetto 1.84.50, ma prima di procedere all'installazione volevo sapere se è necessario disinstallare i driver attuali e se devo anche aggiornare gli altri software della scheda (EAX console, THX Console, eccetera).

Alessandro

La sezione Support del sito Creative contiene una comoda utility automatica di aggiornamento del driver.

R:> Procedi all'installazione del file da te scaricato senza problemi. I driver di tutte le Audigy, infatti, possono essere rinnovati senza dover disinstallare le versioni precedenti. L'aggiornamento delle utility non è strettamente necessario, ma fortemente consigliato, considerando che Creative arricchisce periodicamente il suo Media Source di nuove funzionalità capaci, per esempio, di facilitare il trasferimento dei brani verso i nuovi lettori MP3 e di estendere gli effetti EAX alla riproduzione dei DVD audio. La via più pratica per mantenere aggiornato il software delle Audigy passa dall'AutoUpdate, che trovi nella pagina di supporto del sito Creative. Questo piccolo programma ActiveX rileva le versioni delle utility e dei driver della scheda e provvede ad aggiornarle in modo automatico.

Per sfruttare appieno le EAX 4 di *Colin McRae Rally 2005* è necessario installare i driver 1.84 della Audigy 2.

D:> Aiuto Quedex, sono disperato. Da alcuni giorni, il mio PC non ne vuole sapere di partire. Scegliendo la modalità provvisoria di XP Pro, quella a riga di comando o quella solo VGA nulla cambia. Prima ancora che compaia la schermata di caricamento appare l'errore:

Impossibile Avviare Windows a causa di un problema di configurazione del disco del computer

Tutti mi hanno detto che deve essersi rotto l'hard disk e che l'unico modo per uscire da questa situazione è precedere con la sostituzione. Lo pensi anche tu?

Pierluigi

R:> In realtà, l'errore in cui sei incappato è probabilmente causato da una nuova versione del virus W32 che sembra aver colpito, di recente, molti utenti, cancellando uno dei file essenziali al

La console di Windows è spesso utile a sconfiggere l'azione dei virus più letali.

SOLO PER ESPERTI

UN PING PERSONALIZZATO

Nelle più competitive arene online di *Quake*, *Unreal Tournament* e di tutti i più frenetici sparatutto in soggettiva, spesso la differenza tra la vita e la morte del nostro alter ego virtuale è legata al cosiddetto ping rate. Espresso in millisecondi (ms), tale valore indica il lasso di tempo mediamente necessario a far sì che il nostro PC invii un dato al server di gioco e ottenga da esso una risposta di avvenuta ricezione. Con l'aumentare dei millisecondi, diminuisce la reattività del server rispetto alle nostre azioni e, di conseguenza, si riducono le possibilità di colpire un avversario in rapido movimento. I 100-120 ms di ritardo avvertibili utilizzando i vecchi modem analogici potrebbero sembrare un ricordo del passato, considerando l'attuale proliferazione di connessioni a Banda Larga, ma in realtà non vi è una netta correlazione tra il numero massimo di byte scaricabili al secondo e il ping rate. I 70-80 ms di latenza offerti dai modem e dai router ADSL, infatti, rendono certamente godibili gli sparatutto multiplayer agli occhi dei giocatori occasionali, ma offrono un vantaggio considerevole agli spietati agonisti muniti di linee in fibra ottica o ISDN, in grado di sfruttare dei ping vicini ai 30 ms. Il metodo più semplice per ridurre la latenza di una linea ADSL consiste nel chiedere al proprio provider di attivare la modalità Fast

Agendo nel registro, è possibile ridurre o ingrandire il buffer usato da Windows per l'invio dei dati.

Usando DrTCP con accortezza è consentito ridurre il ping delle connessioni ADSL.

in luogo di quella Interleaved, comunemente adottata per assicurare una buona qualità di navigazione, ma poco adatta alle sfide online. Nel caso questa via non fosse percorribile, si può tentare di ridurre il ping modificando alcune impostazioni di Windows XP. Aprendo l'editor di registro, raggiungendo la sezione HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Tcpip\Parameters e aggiungendo una chiave Dword chiamata GlobalMaxTcpWindowSize, dotata di valore inferiore a 9000, si dimezza la Tcp Receive Windows (TCPRW), una particolare memoria buffer di immagazzinamento dei pacchetti in uscita, e si costringe il PC a inviare i dati a un ritmo più elevato. Chi non ama agire manualmente nel registro troverà certamente più comoda DrTCP, un'utility gratuita (www.dslreports.com/drtcp) che non necessita di installazione e consente di variare anche la grandezza dei pacchetti dati. Grazie a DrTCP e a un'accoppiata TCPRW/MTU pari a 8192/512, il ping delle partite può essere ridotto di oltre 10 ms. La consultazione delle pagine Web e il download di file di grandi dimensioni trarranno vantaggio, invece, da un valore TRW di poco inferiore a 32767. Prima di sperimentare DrTCP (che trovate nella sezione utility del CD 3 e del DVD allegati alle rispettive edizioni di GMC), è bene effettuare un punto di ripristino del sistema o un backup del registro di Windows.

corretto funzionamento di Windows. Avvia il sistema bootando dal CD di installazione di XP. Giunto al primo menu, premi **R** per avviare la console di ripristino e seleziona l'installazione di Windows che vuoi riparare (inserendo il numero 1, nel caso nell'hard disk sia presente un solo sistema operativo). Una volta giunto alla linea di comando, inserisci l'istruzione **bootcfg /rebuild** e rispondi positivamente (premendo **S**) alla successiva domanda **Aggiungere installazione all'elenco sistemi operativi**. Il PC ti chiederà di inserire l'identificatore di caricamento; scrivi il nome del tuo sistema (Windows XP Professional) e premi un'ultima volta **Invio** alla domanda **Inserire le opzioni di caricamento del sistema operativo**. Al riavvio successivo, tutto dovrebbe tornare a funzionare correttamente. Per evitare di dover fare ogni volta ricorso al CD di Windows, è una buona idea installare la console di ripristino sull'hard disk. A tale scopo, è necessario inserire, nella casella di testo Esegui, il comando **d:\i386\winnt32.exe /cmdcons**, dove **d** sarà la lettera assegnata al lettore in cui risiede il CD di installazione.

LA DOMANDA PERFETTA

Il numero di lettere riguardanti quesiti tecnici negli ultimi mesi è cresciuto notevolmente. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordiamoci di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riusciremo a fornire riguardo al computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi

Painkiller ha un FOV di base pari a 95 gradi...

... Ma utilizzando la console è possibile impostarlo a 105 gradi o più.

D:> Ciao Quedex.
Di recente, in un grosso centro commerciale, ho avuto modo di giocare per qualche minuto a *Painkiller: Battle Out Of Hell*. Più che la splendida grafica, a colpirmi è stata la larghezza della visuale di gioco, decisamente più ampia di quella mostrata sul mio PC di casa dall'episodio originale. In pratica, lo spazio ai lati del mirino era maggiore di quello cui sono abituato. Ho sempre pensato che fosse necessario uno schermo 16:9 per avere questo vantaggio, ma il sistema esposto aveva un normale LCD 4:3. È una modifica creata dai programmatori?

Summoner

R:> Evidentemente, nel sistema da te provato qualcuno aveva modificato il Field of View standard del gioco. Tutti i First Person Shooter più recenti permettono di variare il FOV aumentando o diminuendo l'angolo di visuale del giocatore. Tale operazione non è priva di difetti, dato che porta con sé un effetto di curvatura delle immagini simile a quello prodotto dagli obbiettivi grandangolari. In pratica, aumentando il FOV si riescono a vedere degli avversari che solitamente sarebbero prospetticamente invisibili, ma si rende più difficoltoso l'utilizzo delle armi di precisione. In generale, comunque, la maggior parte dei giocatori pare trarre vantaggio da un angolo di visione ampliato di 10 gradi. In *Painkiller*, considerando il valore standard di 95 gradi, è possibile attuare tale modifica inserendo semplicemente da console il comando **FOV 105**.

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1 GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3 A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5 Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

Voto	Giudizio
10	Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se qualche casa di software riuscirà a strapparci il fatidico "dieci"?
9	Un capolavoro: un gioco che consigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il titolo vale l'acquisto
8	Un ottimo gioco, che per alcuni motivi, non riesce a raggiungere il "9". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi
7	Un buon gioco che non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "8" o di un "9". Dovremo sorvolare su qualche difetto, ma sarà in grado di regalarci ore di divertimento.
6	La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere vi piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione
5	Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz'altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale
4	Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere, oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo
3	Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo
2	Peggio di "tre". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 4 con Ge Force FX 5900 Ultra. E non stiamo parlando di un emulatore
1	Ancora peggio di "due". Serve sapere altro?

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa"

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela

REQUISITI DI SISTEMA

Per definire il sistema su cui abbiamo provato il gioco, utilizziamo dei test (Q3, 3DMark05 SE, CodeCreatures) con risoluzione 1024x768 (32 bit), senza AntiAliasing, che misurano le prestazioni del nostro computer. In questo modo forniamo un'informazione completa, che tenga conto di ogni aspetto della configurazione adottata (driver, RAM, scheda grafica, processore,velocità dell'hard disk, ecc.). Confrontando i valori segnalati, e facendo gli stessi test sul vostro computer, capirete che differenza di prestazioni, in negativo o positivo, esiste tra i due PC e quindi il comportamento del gioco sul computer di casa vostra, considerando che il colore delle risoluzioni indica le prestazioni a ciascuna risoluzione (verde: tutto OK, giallo: qualche problema, rosso: niente da fare), sul computer che abbiamo utilizzato per la nostra prova. Qualche esempio di prestazioni su configurazioni standard:

Celeron 433 - 512 M8 RAM - Radeon 8500 (Catalyst 2.03)
CodeCreatures: Non gira
3DMark05: Non gira
Q3: 57,4 fps

AthlonXP 1.900+ - 512 M8 RAM - Radeon 9700 (Cat. 2.03)
CodeCreatures: 37,4
3DMark05: 1.540
Q3: 184,4 fps

Pentium4 3GHz - 512 M8 DDR RAM - Radeon 9800 (2.03)
CodeCreatures: 40,7
3DMark05: 2.338
Q3: 254,6 fps

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: La grafica di Tribes: Vengeance è nella media per quanto riguarda la "pesantezza". La tipologia di gioco, però, richiede una fluidità perfetta sia nella campagna single player, sia nelle frenetiche azioni in multiplayer. Per tale ragione, chi non possiede un sistema assolutamente al top dovrà abbassare molti dettagli grafici. Inoltre, 1 GB di RAM è caldamente consigliato.

Opzioni Grafiche **Risoluzione da 640x480 a 1600x1200, bump mapping, dettaglio delle texture, dettaglio delle ombre, dettaglio delle superfici acquatiche, dettaglio del mondo, distanza della nebbia.**

Il nostro PC: P4 3 GHz, 512 MB DDR RAM, Radeon 9800 XT

Test	Risultato
Q3 Demo	254,6
3DMark05	2.492
CodeCreatures	34,6

800x600: È possibile giocare con tutto al massimo.
[illegible]: La qualità della grafica deve essere abbassata per ottenere una fluidità accettabile.
1280x1024: Decisamente troppo scattoso, se non ai minimi dettagli.

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per Il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Completare la propria collezione di DVD - nel senso che vuole tutti i DVD usciti sul mercato
Gioco preferito: *Telefonare o Prnmoz di sera*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Essere evocato quando Linux dimostra i suoi limiti, specie se la distribuzione è quella sbagliata
Gioco preferito: *Fare i siti per gli amici, forse*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Ascoltare improbabili sonorità tribali e imporstare salvaschermi psichedelici, preferibilmente cammellati
Gioco preferito: *GTR*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Tutti i giochi che coinvolgano una telecamera e un PC. E magari un pallone
Gioco preferito: *PES 4 con la telecamera*

CARLO BARONE
Specializzato in: Sottolineare come gli sparatutto online dovrebbero prendere tutti "9", specie se o gioca lui
Gioco preferito: *World of Warcraft*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Stupire il suo pubblico con interventi spettacolari sui migliori GdR ispirati a "Guerre Stellari"
Gioco preferito: *Star Wars KOTOR II*

SILVIA MUNGO
Specializzata in: Organizzare interviste con l'ITP, facendo scrivere l'articolo al suo boss perché "non ha tempo"
Gioco preferito: *Thief III*

TANTO PER CAMBIARE

Che sia il momento di provare qualcosa di diverso?

GIUSTO il numero scorso, Andrea Minini Saldini sottolineava, dalla pagina del suo editoriale, che il mondo dei giochi per PC si sta fossilizzando su pochi generi ben definiti.

Molti lettori, via forum o tramite mail personali, hanno mostrato di concordare con questa tesi. D'altra parte, non passa mese senza che su GMC venga provato un FPS o uno strategico in tempo reale. Nelle pagine che seguono, noterete che questo numero non fa eccezione: la sezione delle recensioni si apre proprio con *Empire Earth II* e *Project: Snowblind*, rispettivamente il seguito di uno dei migliori RTS degli ultimi anni e uno sparatutto 3D creato mutuando parecchi elementi del futuro cyberpunk di *Deus Ex* (anche se poi, per vari motivi, ufficialmente non ha più nulla a che fare con il mondo creato da Ion Storm e Warren Spector).

Tuttavia, la "palma" di gioco consigliato, questo mese, va a un simulatore di sottomarino: l'attesissimo *Silent Hunter III*, recensito da Vincenzo Beretta, un veterano del genere che ha iniziato ad affondare naviglio virtuale con l'ormai mitico *Silent Service*, classe 1985. Consigliamo a tutti i lettori, soprattutto a quelli che si lamentano della monotonia ludica su PC, di non saltare a piè pari le pagine di *Silent Hunter III*. Sebbene non sia certo un titolo arcade, è comunque uno splendido *gioco*, in grado di divertire chiunque abbia il minimo di pazienza necessario a provare un genere distante dai "soliti" FPS e RTS (ma neanche troppo, come scoprirete nella prova).

Il periodo è propizio, dato che le realizzazioni più attese (di cui trovate parecchie anticipazioni in questo stesso numero) arriveranno nei mesi a venire e, come di consueto, il prossimo autunno. Perché, quindi, non dedicare parte delle vostre energie videoludiche a generi finora non esplorati?

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 96 · pag. 100 · pag. 104 · pag. 106 · pag. 108 · pag. 110 · pag. 112 · pag. 114 · pag. 118 · pag. 120

VINCENZO BERETTA
Specializzato in. Millantare misteriosi guasti al computer per giustificare ritardi inauditi e poco credibili
Gioco preferito: *Silent Hunter III*

MATTIA RAVANELLI
Specializzato in. Danneggiare irreparabilmente l'hardware fornito da Carletto
Gioco preferito: *Playboy The Mansion*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in. Sognare incursioni stealth con Paglianti, e farsi beccare subito dalle guardie peraltro disarmate
Gioco preferito: *Raven Shield*

MONICA SOTGIU
Specializzata in Educare i collaboratori nella disciplina di passare i testi nei tempi stabiliti, preferibilmente accompagnati da un gelato
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in. Adorare chi gli procura in anteprima sei mesi di gioco gratis sul suo MMORPG preferito
Gioco preferito: World of Warcraft

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in. Rispondere assiduamente alle mail dei lettori che gli scrivono spesso e tutto in stampatello Ma è il lavoro!
Gioco preferito: *Project Snowblind*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Segnalare i voti sbagliati sulla sua rivista preferita, in modo che possano essere inserite le errata corrige
Gioco preferito. *Still Life*

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

EMPIRE EARTH II

Torna la possibilità di attraversare, grazie a un RTS, l'intera storia umana, con molte innovazioni che semplificano la vita ai monarchi.

Le navi possono essere da trasporto, da commercio o da guerra e, ovviamente, variano in aspetto e prestazioni in base all'epoca.

Gli edifici nemici possono non solo essere distrutti, ma anche catturati dalle nostre truppe – una procedura alquanto lunga.

Grazie a una speciale utility, potremo tracciare piani di battaglia piuttosto complessi e inviarli agli alleati.

LA MUSICA DEI SECOLI

La colonna sonora di *Empire Earth II* composta da Michael G. Shapiro (già collaboratore di numerosi progetti televisivi e cinematografici) è una delle più belle che ci sia capitato di ascoltare negli ultimi tempi. Le tracce variano da profondi cori misticheggianti a versioni orchestrali di musiche dell'Estremo Oriente, e non sfigurerebbero in un film o in un gioco di ruolo in stile *Baldur's Gate*. È un peccato che non sia disponibile il CD.

IN ITALIANO

***Empire Earth II* verrà distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: scatola, manuale e programma. Al momento non è dato sapere se le voci saranno doppiate, ma ogni intervento parlato sarà comunque accompagnato da sottotitoli.**

ULTIMO nato in quella serie di giochi che cercano di simulare la storia del mondo dalle piramidi al prossimo futuro, *Empire Earth II* arriva sugli scaffali dopo un passaggio di consegne nel team di sviluppo.

Stainless Steel Studios ha lasciato posto a Mad Doc Software, gruppo già famoso per i "sequel" *Empire Earth: The Art of Conquest* e *Dungeon Siege: Legends of Aranna*. Con la probabile consapevolezza che, tanto per fare dell'umorismo in linea con l'ambientazione, *EE II* sta nuovamente tentando di reinventare la ruota nella strategia in tempo reale, i creativi hanno scelto di affrontare questo genere ormai superaffollato con una manovra a tenaglia. Da una parte, il titolo si prefigge di proporre il meglio emerso da oltre dieci anni di successo degli RTS, come una grande enciclopedia che raccolga idee vincenti, invenzioni e trovate che possono rendere un titolo vario e avvincente a prescindere dall'originalità.

Dall'altra, un enorme sforzo è stato profuso nella programmazione dell'interfaccia utente e di una serie di strumenti che dovrebbero consentire a tutti di affrontare nel modo migliore l'intrinseca complessità legata al governo di uno degli imperi, favorendo la libertà di concentrarsi sulle strategie senza disperdersi nella microgestione. Come vedremo, tale sforzo è in gran parte riuscito.

All'inizio di ogni partita, il giocatore deve decidere quale popolo guiderà, scegliendolo tra i 14 rappresentanti. Ogni cultura è caratterizzata da diversi vantaggi civili e militari, e da tre "unità speciali" che solo lei sarà in grado di costruire (per esempio, i tedeschi avranno i Barbari, i Cavalieri Teutonici e i carri armati Tigre). Lo scopo è di far crescere ed espandere la nostra civiltà, passando attraverso quindici diverse "epoche storiche", dall'età della pietra, alla fine del XXI secolo. A ogni era corrisponderanno edifici peculiari, innovazioni tecnologiche e unità da costruire. La struttura di base di *EE II* segue strettamente i canoni del genere, con cittadini assegnati a raccogliere risorse (come legno, pietra e oro) e a edificare strutture che permetteranno di ottenere vantaggi strategici o di produrre particolari unità militari. Queste ultime sono genericamente divise in terrestri, navali e aeree, e presentano a loro volta differenziazioni in base alla "classe" (leggera, media o pesante), al livello tecnologico raggiunto e a eventuali

L'assalto alle spiagge della Normandia è piuttosto "rarefatto" e non dà molto l'idea della grande invasione.

Alla fine di ogni partita, avremo le solite "mille" statistiche sull'andamento della stessa.

innovazioni scientifiche conseguite dai nostri studiosi (impiegando tempo e risorse).

Due elementi aiutano fin da subito il giocatore nella gestione del regno. Innanzitutto, la raccolta delle risorse è stata parzialmente automatizzata e una piccola interfaccia in basso sullo schermo permette rapidamente di decidere quanti cittadini verranno assegnati a racimolare ogni tipo di materiale: il computer penserà a indirizzarli ai giacimenti e a organizzare materialmente la raccolta. In secondo luogo, oltre alla vista principale e alla solita mini-mappa strategica, beneficeremo della presenza di una finestrella grazie a cui tenere sotto controllo una seconda area del terreno di gioco; in questo modo, sarà facile osservare cosa succederà in un punto particolarmente critico, anche mentre saremo impegnati altrove.

Un sistema di "bookmark", inoltre, permetterà di memorizzare la posizione di "luoghi notevoli" e di tornare immediatamente a essi con un clic sull'interfaccia, senza perdere tempo a far scorrere la mappa con il cursore. Complessivamente, spostare l'attenzione alle aree dell'impero che la richiedono è diventato particolarmente semplice in *EE II*. L'area di gioco è divisa in "territori", ognuno dei quali supporta un numero massimo di strutture. Per espanderci, dobbiamo dunque inviare le truppe nei territori adiacenti (o oltremare, facendo uso di mezzi da trasporto), così da costruirvi un "centro cittadino". Naturalmente, se un avversario ci è arrivato prima, è possibile che le nostre ambizioni conducano a una guerra, anche se sono accessibili soluzioni più pacifiche, come gli scambi (fatto che avveniva anche nella realtà storica: vaste

"La gestione del regno è semplificata e funzionale"

lande potevano passare da una nazione all'altra in cambio di oro, materie prime o altre terre).

EE II prevede fattori "contingenti" quali il variare delle stagioni e l'impatto delle condizioni atmosferiche su movimento e combattimento. Fino al raggiungimento di un livello tecnologico elevato (contemporaneo o fantascientifico), le penalità per spostarsi e guerreggiare durante la brutta stagione saranno tali, che le campagne militari di successo dovranno tenere conto dell'arrivo dell'inverno, ed essere pianificate per sfruttare al massimo i mesi più miti. Il gioco presenta quattro scenari, tre campagne (più una di tutorial) e la consueta modalità "skirmish", per sfide contro altri giocatori (fino a 10, ognuno dei quali gestibile da un avversario umano o dall'Intelligenza Artificiale). Gli scenari sono un buon modo per tuffarsi nel gioco senza troppi grattacapi e, in realtà, propongono solo due diverse situazioni storiche: lo sbarco alleato in Normandia nel 1944 e la guerra tra i regni cinesi Wei e Wu nel 230 dopo Cristo (il famoso "Periodo

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: Graficamente, *Empire Earth II* è molto gradevole, ma la vastità delle mappe più grandi e alcuni "effetti speciali", come la raffigurazione del maltempo, gravano pesantemente sul processore. Anche sui sistemi più potenti sarà necessario limitarsi a mappe di medie dimensioni e, per partite "giganti", abbassare al minimo la qualità grafica.

Opzioni Grafiche Risoluzione da 800x600 a 1280x1024. Dettaglio di texture, modelli, animazioni, effetti di combattimento e atmosferici. Qualità delle superfici acquatiche, del terreno e delle ombre.

Il nostro PC P4 3 GHz, 1GB DDR RAM, Radeon 9800 XT

Q3 Demo	254.6
3DMark05	2.492
CodeCreatures	34.6

1024x768: Si gioca con tutto al massimo, riscontrando rallentamenti solo nelle battaglie più grandi.
1280x1024: Scatta in tutte le mappe, tranne quelle più piccole; il rimedio è una qualità grafica media.
1600x1200: È necessario abbassare radicalmente i dettagli per le mappe da quattro giocatori in su.

CIVILTÀ IN VIAGGIO (PRIMA PARTE)

Americani
Fondando la propria civiltà sulla libera impresa, gli Americani acquisiscono un bonus del 25% sull'oro ottenuto dalle vie commerciali. Inoltre, schierano un'aviazione molto forte e i loro caccia, bombardieri e bombardieri tattici e infliggono il 25% in più di danni.

Aztechi
Abili nel muoversi sulla mappa con ogni condizione di tempo atmosferico, le unità azteche non subiscono penalità da situazioni meteorologiche avverse. Questo popolo mesoamericano è specializzato nell'artiglieria leggera.

Babilonesi
Le spie babilonesi recuperano le ferite ricevute più velocemente rispetto ai loro colleghi di altri popoli. La fanteria leggera di questa antica civiltà è particolarmente forte, e infligge il 25% di danni in più.

Inglesi
I "signori del mare" si avvantaggiano di un bonus in tutto ciò che è legato alle attività navali. Porti e mercati costano il 25% in meno, mentre i vascelli da guerra godono di un bonus del 25% nei danni inflitti in battaglia.

Cinesi
I governatori cinesi applicano con saggezza l'arte del governo, garantendo uno sconto del 25% nella costruzione dei centri cittadini, e il 25% di capacità d'attacco in più alle unità di fanteria pesante.

CIVILTÀ IN VIAGGIO (SECONDA PARTE)

Egiziani
La civiltà del Nilo è giustamente famosa per i monumenti che ci ha lasciato, e può costruire le "Meraviglie" pagando il 25% in meno di risorse. Le sue unità di cavalleria leggera hanno un salutare bonus del 25% nei punti ferita.

Germanici
Robusti e specializzati nella produzione di materiali sintetici, i tedeschi schierano una fanteria pesante che si avvantaggia di un bonus del 25% nei punti ferita, e possono costruire unità pagando il 25% in meno di "risorse speciali".

Greci
Il "metodo socratico" garantisce agli ellenici una migliore crescita culturale, e i Greci pagano le loro Università il 25% in meno. La fanteria leggera greca, inoltre, ha il 25% dei punti ferita in più.

Inca
I dominatori delle Ande basano le proprie fortune sull'oro. Grazie alle "Città d'Oro" i cittadini possono estrarre il prezioso metallo lavorando il 10% più in fretta. La fanteria leggera ha un bonus del 25% sui punti ferita.

Giapponesi
Una civiltà guerriera fondata sul "codice del Bushido". Stalle e caserme costano il 25% in meno, mentre gli aerei da caccia e i bombardieri tattici infliggono il 25% in più di danni.

Il maltempo non solo rallenta le operazioni belliche, ma rende difficile seguire l'azione sul campo di battaglia.

FRECCE E CROCI

Una utility particolare permette di far apparire sullo schermo la mappa strategica dell'area in cui stiamo giocando, e di tracciare un "piano di battaglia" su di essa, utilizzando frecce, simboli per indicare aree particolari e semplici messaggi testuali. Il "piano" può quindi essere inviato agli alleati, i quali saranno liberi di trovarsi d'accordo o meno. Esiste anche l'opzione di proporlo alla I.A., ma i risultati non saranno altrettanto sofisticati; inoltre, il computer potrà semplicemente rifiutarsi di eseguirlo.

dei Tre Regni"). Ogni situazione, però, è giocabile dal punto di vista di entrambi i contendenti, e per ciascuno i progettisti hanno creato uno scenario "personalizzato", così da garantire una sfida bilanciata.

La campagna di tutorial ci mette al comando del popolo azteco, e ci insegna le basi del gioco narrandoci contemporaneamente un interessante capitolo di "Storia alternativa", in cui i centro-americani hanno sconfitto gli Spagnoli e sono diventati una potenza mondiale - uno scenario degno dei romanzi di Harry Turtledove. Le altre sono dedicate, rispettivamente, a Corea, Germania e Stati Uniti, e, con la loro catena di scenari collegati, coprono organicamente l'arco temporale in cui si svolge il gioco.

La campagna coreana inizia nel 2333 avanti Cristo (il periodo delle "città stato") e termina nel 676 dopo Cristo; con i Tedeschi viaggeremo nel tempo, dalla fondazione dell'ordine Teutonico (nel XIII secolo) fino alle imprese del cancelliere Bismarck, alla fine del 1800; gli Stati Uniti, infine, ci porranno di fronte ai problemi della guerra ispano-americana del 1898, della Prima e Seconda Guerra Mondiale, del buio periodo di tensione tra Est e Ovest che ne seguì, fino a gettare uno sguardo al futuro, con scenari ambientati nel 2058 e nel 2070.

L'artiglieria è in grado di colpire oltre uno stretto marittimo, ma occorreranno navi da trasporto per effettuare uno sbarco.

La modalità "skirmish", che impegnerà fino a dieci contendenti in multiplayer, è, detto semplicemente, la più completa che abbiamo mai incontrato in un RTS. Oltre alle consuete opzioni sulla dimensione della mappa, la sua conformazione geografica, la quantità e distribuzione delle risorse e i limiti delle popolazioni, *EE II* consente di personalizzare anche fattori quali: variabilità e durata delle stagioni; situazione diplomatica di partenza (con l'opzione di un "cessate il fuoco" temporaneo che lascia preparare ai giocatori le proprie forze con calma); clima (temperato, arido o tropicale); distribuzione e frequenza di rilievi, fiumi, foreste e via di questo passo; tempo atmosferico prevalente e incidenza del vento. Inoltre, e per quanto ne sappiamo è la prima volta in assoluto, anche i parametri del gioco sono personalizzabili, e un particolare pannello consente di accelerare o rallentare una varietà di fattori che va dalla velocità di raccolta delle risorse, a quella di movimento delle truppe, al tempo necessario per ricercare nuove tecnologie - per un totale di dodici diversi elementi.

Questo ben di dio è causa involontaria di uno dei principali problemi di *EE II*: il numero di variabili tattiche e strategiche

I centri cittadini sono il cuore di ogni insediamento, e producono abitanti e altre unità utili.

Schieremo le nostre unità in formazioni particolari, come in linea o a cuneo, e daremo ordini per varie posture offensive e difensive.

CIVILTÀ IN VIAGGIO (TERZA PARTE)

Coreani
Il popolo coreano gode di una forte "indipendenza culturale", e le sue unità sono più difficili da convertire per i sacerdoti avversari. La sua specializzazione è la cavalleria pesante, capace di attaccare con un bonus del 25% ai danni.

Maya
Grazie alla forte spiritualità che contraddistingue la loro cultura, spie e sacerdoti maya recuperano i loro poteri il 25% più in fretta degli avversari, e hanno anche il 25% di punti ferita in più.

Romani
L'arte della guerra permette alle aquile imperiali di costruire caserme e fabbriche di armi pagando il 25% in meno, mentre la fanteria pesante ha un bonus del 25% nei danni inflitti al nemico.

Turchi
Maestri nella costruzione di fortificazioni, e nelle tecniche per abbatterle, i popoli dell'Asia minore erigono mura, torri e cancelli con uno sconto del 25%, e hanno il loro punto di forza nelle unità di artiglieria pesante.

che arrivano a influire sulla partita è enorme. Imparare a conoscere bene le forze e le debolezze del proprio popolo, non solo in relazione agli altri, ma anche alle cangianti condizioni ambientali e meteorologiche richiederà molto tempo. Malgrado non vi sia nulla di particolarmente difficile, e i veterani della serie e di altri titoli si troveranno immediatamente "a casa" (grazie alla consolidata standardizzazione delle interfacce utente e dei meccanismi base di questi giochi), la nostra esperienza con questo titolo in particolare ha mostrato una curva d'apprendimento addirittura superiore a quella di molti wargame realistici, genericamente definiti "solo per appassionati".

Un difetto secondario, ma che vale la pena di segnalare, è che, malgrado il numero allucinante di tipi di unità schierate, *EE II* non riesce a competere in dettaglio e atmosfera con altri strategici in tempo reale storici, che si concentrano su una singola epoca (come *Cossacks* o *Rome: Total War*). Lo sbarco in Normandia, per esempio, manca del respiro e della verosimiglianza che si trovavano nell'analogo scenario di *Codename: Panzers – Phase One* (GMC di ottobre 2004, voto 8) e, in definitiva, si riduce al "normale" attacco a una spiaggia difesa, come lo si vede in qualsiasi RTS più generico (e senza la reale sensazione di un'ondata sterminata di uomini che assalta la costa, che rendeva così elettrizzante la battaglia in *C:P*).

"Il numero di variabili da considerare è enorme"

EE II può comunque essere considerato il "culmine" del fenomeno dei giochi strategici in tempo reale che si ispirano agli eventi della storia dell'umanità (filone aperto, tanto tempo fa, dal primo *Age of Empires*). Il gioco è un compendio di quanto di meglio hanno offerto tutti i titoli precedenti, con un'interfaccia e diverse innovazioni che semplificano e rendono più funzionale la gestione del regno e la guerra agli avversari. Ciò coincide anche con la sua debolezza: malgrado tali novità siano alquanto benvenute, non c'è praticamente nulla nella struttura fondamentale che non si sia già visto in passato in innumerevoli altre realizzazioni.

In ogni caso, chi non si è accostato prima a questo genere scoprirà in *Empire Earth II* uno dei suoi esempi più fulgidi, mentre i "veterani" troveranno molta sostanza in cui affondare i denti, e la possibilità di elaborare un numero enorme di strategie che sfruttino le caratteristiche specifiche delle 14 civiltà. Il tutto in attesa di *Age of Empires III*.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Rise of Nations, Mag 03, 8
Una cavalcata tra i secoli giocata in tempo reale e progettata da uno dei creatori di *Civilization*, Brian Reynolds; a tutt'oggi uno dei titoli migliori nel suo genere

Civilization III, Mag 02, 8
L'ultima puntata dello strategico a turni che ha lanciato la "moda" di ricostruire la storia dell'umanità su PC, le due espansioni *Play The World* e *Conquests* ne aumentano ulteriormente longevità e qualità

■ Casa **Sierra** ■ Sviluppatore **Mad Doc Soft.** ■ Distributore **Sierra** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 44,99**
■ Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con T&L e Pixel Shader** ■ Sistema Consigliato **P4 2,2 GHz, 512 MB RAM** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.empireearth.com**

- Molte unità e tecnologie diverse
- Interfaccia funzionale
- Mappa divisa in "territori"

- Curva d'apprendimento ripida
- Non molto originale
- Requisiti di sistema elevati

Un bel RTS, che unisce un ottimo metodo di controllo a una grande varietà di unità e situazioni; pecca, però, in quanto a originalità.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

7 1/2

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

PROJECT: SNOWBLIND

Le strade di Hong Kong sono illuminate dalla luce intermittente dei neon e dai traccianti delle mitragliatrici!

Il protagonista è solo contro tutti, anche se combatte insieme a numerosi compagni.

Per distruggere il carro armato della Repubblica bisogna appostarsi su un palazzo e mirare alla torretta.

IN ITALIANO

Project: Snowblind è popolato da personaggi ben caratterizzati, inseriti in una vicenda che non manca di spunti narrativi. Ottimo, quindi, che oltre al menu, si sia provveduto a tradurre in italiano tutti gli aspetti del gioco, compresi i dialoghi tra i protagonisti.

IL futuro, almeno quello che solitamente viene dipinto nei videogiochi, è avaro di note positive e carico di prospettive funeste. *Project: Snowblind* non fa eccezione.

I giocatori vengono calati nei panni di Nathan Frost, sottotenente della Coalizione della Libertà, e coinvolti in un conflitto senza esclusione di colpi, che ha come teatro la metropoli di Hong Kong. A voler essere precisi, la guerra in questione coinvolge buona parte dell'Asia, ma per quanto concerne le vicende narrate nello sparatutto di Crystal Dynamics, lo scenario rimane vincolato ai vicoli e agli edifici dell'ex protettorato britannico.

La trama è un aspetto che gli sviluppatori hanno curato con molta attenzione, in modo da garantire al giocatore un graduale ingresso sulla scena. Il primo livello ha per protagonista un Nathan "normale", impegnato a proteggere il tempio buddista Ta-Shih-Chi (quartier generale della Coalizione) dalle truppe della Repubblica. Si tratta di un vero e proprio prologo giocabile, che ha il preciso scopo di istruire il combattente nell'utilizzo delle armi, senza per questo lesinare in spettacolarità e intensità. A sbalordire sono il ritmo dell'azione e la qualità del motore grafico. Pur senza stupire con il tripudio di normal mapping e di illuminazione in tempo reale, che si riscontra, per esempio, in *Splinter Cell: Chaos Theory*, il titolo di Crystal Dynamics offre una visione d'insieme dettagliata e credibile, senza mai incorrere in cali di frame rate. Dal punto di vista dinamico, pone in evidenza i limiti derivanti dal multiformato: il lanciatore cinetico ha poche occasioni per mettere in mostra la propria efficacia e, in ogni caso, gli oggetti scagliati non hanno lo stesso impatto realistico di quelli mossi dalla Gravity Gun di *Half-Life 2*. Di contro, parlando di stile, non si può che restare a bocca aperta di fronte alla capacità dei designer di combinare l'architettura arcaica del complesso buddista, con la tecnologia in dotazione agli eserciti. Tale fusione raggiunge il suo apice nel momento in cui il protagonista, gravemente ferito, viene soccorso e curato dagli scienziati della Coalizione. "Scienziati" e non semplici dottori, dato che la chiave della resurrezione di Nathan è tutta nelle nanotecnologie.

GMC non ha alcuna intenzione di svelare quale oscura minaccia stia per colpire la Terra e rimanda i curiosi che volessero approfondire l'argomento al box Corto

OLTRE LA CHIRURGIA

Dopo essere quasi morto alla fine del primo livello, il sottotenente Frost torna in azione più forte che mai. Grazie all'innesto delle nanotecnologie, il soldato è in grado di sfruttare diversi potenziamenti, capaci di garantirgli una maggiore probabilità di sopravvivenza durante gli scontri a fuoco.

Invisibilità: L'assalto frontale non è sempre l'arma vincente. A volte, conviene agire con discrezione avvalendosi della capacità mimetica del protagonista.

Infrarossi: Per via della luce fioca, le guardie nemiche non sono in grado di individuare l'intruso, che invece sfrutta la visione potenziata.

Scudo balistico: In pratica, un trucco per l'invincibilità a tempo determinato, utile quando ci si vuole avvicinare a un Mech senza venire falciati all'istante.

TECNOLOGIA BELLICA

Guai a sottovalutare l'efficacia del rampino elettronico. Oltre che per entrare in controllo dei Mech e delle mitragliatrici automatiche, questo pratico strumento viene utilizzato per disattivare le fotocellule di sorveglianza e per aprire dei passaggi che, altrimenti, resterebbero sbarrati. Il dispositivo non ha effetto sui soldati nemici, quindi bisogna evitare di sprecarne le munizioni sparando all'impazzata.

Il corridoio è bloccato dalle fotocellule, ma sulla parete opposta si intravede un pannello sospetto.

Nathan si interfaccia con il terminale e individue il programma di controllo dei raggi.

Il corridoio è sgombro, non rimane che riporre il rampino e impugnare un'arma da fuoco.

Grazie al rampino elettronico, Nathan assume il controllo dei Mech e li scatena contro le forze ostili.

Lo scudo anti-sommossa posizionato nei pressi di una porta rappresenta un sistema difensivo a prova di granata.

CORTO CIRCUITO GLOBALE

Nel corso del gioco può succedere che le funzioni di Nathan Frost vadano temporaneamente in tilt e che il monitor trasmetta per alcuni secondi immagini disturbate (l'effetto neve della TV, da cui deriva il termine Snowblind). Ciò accade quando una granata per il disturbo elettronico (EMP) esplode nei pressi del protagonista. Provate a pensare cosa accadrebbe se una città venisse investita da un impulso elettromagnetico di intensità devastante: sarebbe la fine! Ogni strumento elettronico cesserebbe di funzionare per sempre, causando la paralisi totale. I generali della Repubblica ci hanno già fatto un pensierino e stanno ultimando i preparativi per l'esplosione più sfavillante di tutti i tempi, ma non hanno fatto i conti con Frost, Nathan Frost.

Il tempio buddista Ta-Shih-Chi è stato trasformato nel quartier generale della Coalizione delle Libertà.

Nathan si tiene sempre in contatto con il sergente Chung e con l'esperto di guerra elettronica Pitney.

CLAN WARS COSA?

Nelle avventure di Nathan Frost si cela l'embrione di uno dei migliori giochi a memoria di PC. Stiamo parlando di *Deus Ex*, di cui il prodotto di Crystal Dynamics avrebbe dovuto rappresentare uno spin off in stile arcade (*Clan Wars*). Tuttavia, sin dalle prime fasi di sviluppo, *Project: Snowblind* è stato dirottato sui canali dell'FPS standard. Dell'illustre modello rimangono solo sporadiche reminiscenze, per lo più legate al concetto di nanomacchina e di potenziamento del personaggio.

OCCHIO ALL'ESAGONO

***Project: Snowblind* non pone vincoli al desiderio dei giocatori di salvare continuamente le partite in corso, ma è comunque strutturato in modo da invogliare al rischio. Per memorizzare i progressi, bisogna entrare in particolari stanze, contrassegnate da porte con un esagono blu, e interagire con un pannello di controllo. Dato che non sempre tali ambienti sono dietro l'angolo, la tentazione di ripercorre continuamente le medesime sezioni di un livello è in agguato, anche se sarebbe molto più professionale andare in cerca delle stanze successive.**

Circuito Globale. Le rivelazioni su cui preferiamo concentrarci sono, invece, quelle in merito al motore di gioco e al design dei livelli.

Project: Snowblind è uno sparatutto in prima persona di stampo classico. Le fondamenta della giocabilità sono solide e si avvalgono di un sistema di controllo impeccabile, che consente di gestire senza eccessive complicazioni le tre categorie di "abilità" del protagonista. La prima, quelle delle armi convenzionali, è basata su un meccanismo di puntamento molto preciso e sulla rapidità di movimento di Nathan. I ferri del mestiere vanno selezionati utilizzando la rotellina e dispongono di due modalità di fuoco (primario e secondario), che tradizionalmente sono affidate ad altrettanti pulsanti del mouse. Un ulteriore strumento viene gestito mediante la tastiera e comprende le granate, oltre ad alcuni strumenti tecnologici molto interessanti. Di questi fanno parte gli scudi anti-sommossa, da predisporre sul terreno per proteggersi dal fuoco nemico, e i micidiali ragni robot, in grado di attaccare autonomamente le unità ostili.

La terza abilità di Nathan è collegata agli impianti nanotecnologici cui abbiamo accennato in precedenza e dà un tocco distintivo al gioco. Si tratta dei potenziamenti, da scorrere e attivare mediante due pulsanti della tastiera, per

"Nathan è in grado di controllare i Mech nemici"

trasformare il sottotenente in un guerriero pressoché invincibile.Le caratteristiche speciali si sbloccano gradualmente nel corso della vicenda e concorrono a mantenere perfettamente equilibrato il livello di difficoltà. La prima è la visuale agli infrarossi, per evidenziare le sagome dei nemici in condizioni di luce non ottimali. A voler essere sinceri, le occasioni in cui tale strumento si rende indispensabile sono rare, perché i modelli umani si stagliano sugli scenari in maniera netta, inoltre, il mirino si colora di rosso quando è collimato con il bersaglio. Molto più utili risultano, invece, lo scudo balistico (invulnerabilità) e l'invisibilità, che contribuiscono ad aumentare drasticamente l'aspettativa di vita del protagonista. Per evitare che l'eccessivo ricorso ai potenziamenti trasformasse *Project: Snowblind* in una gita turistica, gli sviluppatori hanno ideato il concetto di BioEnergia. Oltre alla canonica barra della vita (rossa), i giocatori devono sempre controllare il semicerchio blu che indica la "corrente" a disposizione di Nathan e impegnarsi nella ricerca delle ricariche.

Il reperimento di munizioni, cellule di energia e medikit rende necessaria l'esplorazione meticolosa degli scenari e libera il gioco dalla linearità di cui sono spesso prigionieri gli FPS. Per apprezzare appieno il design dei livelli di *Project: Snowblind* non bisogna restare vincolati

Il codice della strada non esiste, quindi non esitate a investire i nemici e e schiacciarli contro le pareti.

I compagni d'arme sono controllati dalle I.A. e non necessitano di ordini da parte del giocatore.

GLI OCCHI DI NATHAN FROST

Le informazioni presenti sullo schermo garantiscono la massima efficacia durante il combattimento.

■ Le barre rossa e blu indicano, rispettivamente, l'energia vitale e quella biomeccanica necessaria per i potenziamenti, mentre il radar al centro comunica la posizione dei nemici e dei compagni.

■ Il disco giallo, attivabile a discrezione del giocatore, visualizza la posizione e la distanza dell'obiettivo.

■ Da sinistra a destra: le icone del potenziamento, del dispositivo secondario e dell'arme principale corredata dalla quantità di munizioni.

■ I punti di salvataggio presenti nelle vicinanze vengono evidenziati dall'apposito simbolo esagonale.

SPARATUTTO IN COMPAGNIA

Dopo aver portato a termine con successo la modalità single player, il divertimento con *Project: Snowblind* continua grazie al multiplayer, da affrontare in LAN o su Internet. Lo sparatutto di Crystal Dynamics supporta un massimo di 16 giocatori per mappa e propone le immancabili modalità Deathmatch e Capture the Flag.

IN ALTERNATIVA...

Half-Life 2, Nov 04, 9
L'FPS in tutto il suo splendore di grafica e giocabilità. Il titolo di Valve è un imperativo per gli appassionati del genere.

Deus Ex: Invisible War, Feb 04, 9
Un capolavoro più "complesso" di *Project: Snowblind*, basato sulla combinazione tra gioco di ruolo e azione, e arricchito da una trama inquietante

al percorso più evidente, che conduce dal punto di partenza all'obiettivo della missione (sempre evidenziato sul radar). Solo entrando in ogni stanza o corridoio si individuano i punti di salvataggio e si scovano i passaggi alternativi, spesso rappresentati da condotti di aerazione, che permettono di aggirare le unità nemiche. Inoltre, l'attenta osservazione dei locali è indispensabile per individuare i terminali di controllo. I computer che gestiscono i sistemi difensivi della Repubblica vanno violati mediante uno speciale rampino: un dispositivo elettronico con cui Nathan disattiva e assume il controllo delle videocamere, delle mitragliatrici di sorveglianza e persino dei Mech. Questi ultimi incarnano la principale causa di morte, soprattutto quando ci si incaponisce nel volerli affrontare ad armi spianate e non si tenta di sfruttarli a proprio vantaggio. Basta, infatti, colpirli con un rampino, per poi usufruire dei loro servigi, che in sintesi consistono nel rovesciare un volume di fuoco esagerato sui nemici.

E le situazioni "meccaniche" non si fermano qui. Oltre che pilotare a distanza i robot, Nathan è anche in grado di prendere possesso di mezzi di trasporto convenzionali, come vetture e autoblinde. Le brevi fasi di guida, oltre che facoltative, sono integrate alla perfezione nel contesto dello sparatutto e con la loro visuale in terza persona rappresentano un piacevole intermezzo alla normale azione in soggettiva.

L'interazione con l'ambiente di gioco non si limita agli oggetti elettronici e meccanici. Come scritto in apertura, il protagonista agisce nel contesto di una guerra, quindi si trova spesso a combattere fianco a fianco con i suoi commilitoni. In questo caso, però, le azioni dei compagni sono gestite completamente dall'impeccabile Intelligenza Artificiale, che non manda allo sbaraglio i propri uomini e che, al contempo, non fa assumere loro troppe responsabilità. Gli scontri a fuoco tra le forze della Coalizione e della Repubblica sono furibondi e credibili, ma non influiscono sul successo delle missioni affidate a Nathan. In pratica, *Project: Snowblind* riesce a creare la sensazione di essere parte di un gruppo di fuoco, senza richiedere al giocatore una partecipazione attiva alle decisioni del gruppo stesso e permettendogli di concentrarsi unicamente sull'azione.

Primoz Skulj

■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Crystal Dynamics** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 3 GB HD, Scheda 3D 64 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **LAN, internet** ■ Internet **www.projectsnowblind.**

+ Potenziamenti fenomenali
+ Una vicenda bellica tutta da scoprire
+ Giocabilità a ritmo sostenuto

- Personaggi un po' cartooneschi
- Le fasi di guida sono poche
- Non tutti i gadget sono indispensabili

L'ottima veste grafica fa da cornice all'azione frenetica, che simula il lavoro di squadra senza caricare di responsabilità il giocatore.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: GDR/AZIONE

SUDEKI

Quattro eroi contro un dio malvagio. Riusciranno a salvare il regno di Illumina da una terribile guerra?

New Brightwater è il primo villaggio che visiteremo al di fuori di Illumina.

Gli ambienti interni sono abbastanza curati, come dimostra la stanza di Tal.

UN'INTRODUZIONE RICCA DI STILE

Il filmato introduttivo di *Sudeki* merita attenzione. Realizzato con una tecnica simile alle antiche animazioni orientali, narra la leggenda del dio Tetsu e del suo fratello malvagio, oltre che dei quattro eroi di cui dovremo ripetere le gesta nel corso del gioco. Bello, ben "recitato", molto originale e ricco d'atmosfera. Un piccolo capolavoro.

SOTTOTITOLI IN ITALIANO

Sudeki è tradotto solo in parte. I sottotitoli sono tutti nella nostra lingua, mentre unicamente alcuni rari filmati godono di un parlato comprensibile. In tutti gli altri casi, sentiremo i personaggi discutere in inglese.

ENIGMI TROPPO SEMPLICI?

Sudeki non brilla per la complessità o l'intelligenza degli enigmi. Spesso, inoltre, questi saranno letteralmente cuciti addosso ai protagonisti. Stiamo controllando Buki? Troveremo pareti su cui solo lei sarà in grado di arrampicarsi. Con il robusto Tal avremo casse e statue da spostare, e così via. Viene il dubbio che i quattro eroi siano decisamente fortunati: scambiandosi di posto nelle esplorazioni... non avrebbero scampo!

NEL regno di Illumina, da mesi imperversa la guerra. Esseri crudeli attaccano di continuo le diverse regioni, portando morte e distruzione.

Nel tentativo di proteggere il reame, Tal, uno dei migliori soldati dell'esercito, parte per una missione allo scopo di migliorare le difese della città. Durante le sue esplorazioni sarà aiutato dalla giovane principessa Ailish, dallo scienziato di corte Elco e dalla bella guerriera Buki.

Ben presto, lo scopo dei quattro cambierà e diverrà gradualmente chiaro che il loro compito sarà quello di ripetere le gesta di altrettanti eroi, i quali, nelle leggende, combatterono contro un dio malvagio che minacciava il mondo antico, fino a trovarlo e sconfiggerlo, apparentemente per sempre. Esploreranno inizialmente le zone prossime alla città di Illumina, per poi spingersi sempre più lontano, fino a una sorta di mondo parallelo, dove l'oscurità domina al posto del sole. Il segreto della loro riuscita starà nella collaborazione: solo lavorando insieme, infatti, potranno superare le insidie che costelleranno la loro strada, sotto forma di mostri di ogni genere.

Sudeki è un gioco di ruolo d'azione in cui, più che altro, è importante saper muovere i propri guerrieri in

Troveremo questi libri un po' dappertutto, utilizzandoli potremo salvare la partita.

combattimenti spesso frenetici e utilizzare al meglio le armi e i poteri speciali a disposizione. I personaggi sono, ovviamente, differenti tra loro: Tal e Buki cercano il corpo a corpo, mentre Elco e Ailish, equipaggiati con armi a distanza, prediligono stare al di fuori della mischia. Controlleremo da uno, a tutti e quattro gli eroi all'interno del mondo di gioco, letteralmente cosparso dei classici bonus da GdR quali bauli contenenti tesori, botti e casse da frantumare, alla ricerca di premi di qualche genere. Il nostro percorso sarà anche farcito di "brutti" incontri, in cui ci verrà richiesto di fare del nostro meglio.

Durante i combattimenti impersoneremo uno solo dei protagonisti a nostra scelta, lasciando gli altri alla gestione da parte del computer. Per questi ultimi, comunque, saremo in grado di impostare manualmente uno stile di attacco o di difesa, secondo la strategia che avremo in mente. Superando avversari sempre più forti, i nostri eroi accumuleranno esperienza e, a ogni passaggio di livello, saranno disponibili degli speciali "gettoni" da impiegare per migliorare le loro caratteristiche o per dotarli di nuove tecniche di combattimento.

Naturalmente, reperiremo armi e corazze nel corso della vicenda, sia recuperandole durante le battaglie più dure, sia acquistandole. Queste verranno potenziate con speciali incantesimi che le renderanno capaci di proprietà curative, difensive o, semplicemente, di una maggiore efficacia in attacco. Il denaro non sarà un problema: molti nemici, una volta eliminati, lasceranno sul campo degli oggetti che, quando non serviranno

CASSE E BAULI... ANCORA?

Pare sia assolutamente necessario riempire i mondi di qualsiasi gioco di ruolo d'azione di oggetti in cui i protagonisti riescano a trovare pozioni o denaro. Possibile che il mondo sia colmo di bauli da aprire e anfore, casse e otri da spaccare senza ritegno, anche quando queste si trovano nelle abitazioni private dei personaggi secondari? Va bene rispettare i cliché del genere, ma a volte si esagera.

I dialoghi con i personaggi secondari saranno predeterminati e poco interattivi.

A volte troveremo luoghi, come questa fontana, in grado di curare istantaneamente i nostri guerrieri.

Scovando quattro totem identici, otterremo un bonus molto speciale!

come miglioramento o cura per i nostri beniamini, potranno tranquillamente essere venduti. Solo in alcuni casi avremo bisogno di accumulare piccole quantità di particolari beni (senza smerciarli), al fine di completare certe missioni secondarie offerte dal gioco, in cambio, ancora una volta, di esperienza ed equipaggiamenti efficaci in duello.

Le schermaglie, vero fulcro di *Sudeki*, sono frenetiche al punto giusto. Se la gestione di Tal e Buki è abbastanza consueta, impersonare Elco o Ailish modificherà la visualizzazione del campo di battaglia, portandola in prima persona. Un sistema di combo ben studiato, inoltre, ci costringerà a premere con cura (e con un certo ritmo) i tasti del mouse, così da ottenere le migliori sequenze d'attacco.

"Armi e corazze si potenzieranno con gli incantesimi"

Se ben realizzate, queste consentiranno ai guerrieri di assestare fendenti micidiali. Merita una menzione particolare il modo in cui è realizzato il menu da cui selezionare oggetti curativi e colpi speciali: attivandolo, saremo in grado di effettuare la nostra scelta con una certa calma, ma il gioco andrà avanti comunque, sebbene al rallentatore.

Pensare troppo a lungo potrebbe causare grossi problemi ai nostri prodi! La trama di *Sudeki*, sebbene non manchi di spunti interessanti, si rivela un po' troppo semplice e non è aiutata dai personaggi secondari, in genere piatti e ben poco utili. Ai combattimenti corali, punto centrale dell'intero gioco, si contrappongono stranamente le battaglie con i nemici più potenti che, di volta in volta, andranno affrontati con un solo guerriero, predeterminato dal gioco, costringendoci a una maggiore fatica e rovinando un po' l'atmosfera generale.

Tra l'altro, *Sudeki* presenta piacevoli effetti grafici, soprattutto nel caso dei colpi speciali più poderosi. Il mondo di gioco è ben costruito, sebbene sui nostri monitor si sia visto senz'altro di meglio. Se le battaglie sono il nostro pane e desideriamo solo un'infarinatura dello stile dei giochi di ruolo, senza essere obbligati a gestire i personaggi nei minimi particolari, *Sudeki* potrebbe essere soddisfacente.

Roberto Camisana

MONDI A SENSO UNICO

Il mondo di *Sudeki*, anche se ben realizzato, è un po' limitato: spesso attraverseremo paesaggi che, di fatto, saranno equiparabili a stretti corridoi in cui non potremo fare altro che avanzare. Gli spiazzi che incontreremo, dal canto loro, saranno quasi sempre il luogo degli scontri con i nemici. Alla lunga, tutto questo rende il gioco prevedibile.

IN ALTERNATIVA...

Grandia 2, Apr 02, 7
Un GdR giapponese di qualità, ancora reperibile in versione budget.

Dungeon Siege Legends of Aranna, Dic 03, 7
Simile per stile a *Sudeki*, ma di miglior qualità globale e più godibile, nel complesso.

■ Casa **Zoo Digital** ■ Sviluppatore **Climax** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con Pixel Shader, Win 2000/XP, DVD-ROM** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.sudekipc.com**

:: Combattimenti ben realizzati
:: Colpi speciali molto validi
:: Facile da gestire

= Storia troppo pilotata
= Grafica bella, ma non eccezionale
= Grado di sfida piuttosto basso

Discreto GdR d'azione, punta più sui combattimenti, che su una trama ricca di particolari. I giocatori abili lo termineranno in una ventina di ore.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6 1/2

GENERE: GESTIONALE CALCISTICO

SCUDETTO 5

La volata scudetto è lanciata. Su chi scommettete?

IN ITALIANO

Scudetto 5 è completamente in italiano. La traduzione è sempre abbastanza buona (a parte qualche sporadica frase, che resta in inglese, ma non influisce minimamente sul gioco), ma ciò non evita il fatto che le e-mail relative al calciomercato tendano a risultare ripetitive, dopo qualche tempo.

Ogni calciatore è caratterizzato da ben 40 voci differenti, che migliorano e peggiorano nel corso della carriera.

Non è affatto facile acquistare un giocatore. Occorre dimostrare di saper guidare vittoriosamente una squadra.

La tabella degli allenamenti è molto complessa. Da notare che anche i nomi dei collaboratori sono reali.

TEMPO di calciomercato per i team di sviluppo. Sports Interactive, il gruppo che si è occupato da sempre della serie *Scudetto*, ha infatti realizzato *Football Manager 2005* per conto di Sega, mentre Eidos ha affidato il suo campionissimo (noto all'estero come *Championship Manager*) ai neonati Beautiful Game Studios.

Gli appassionati di tutto il mondo s'interrogano: quale dev'essere considerato il vero seguito di questa dinastia? E quale dei due è il migliore? Belle domande, cui cercheremo di dare risposta (e v'invitiamo a leggere il box Scontro al Vertice).

Partiamo con le certezze, ossia da ciò che offre questo *Scudetto 5*. Ci sono ben 26 leghe tra cui scegliere, con diversi campionati minori (quelli italiani arrivano fino alla Serie C2). Secondo la potenza del vostro PC, potrete decidere quante vadano simulate completamente e a quale livello di dettaglio. Il database completo è davvero enorme e, a meno di giocare con il PC della Nasa, il consiglio è di non esagerare.

A differenza di altri titoli del genere, *Scudetto 5* si concentra soprattutto sugli aspetti più vicini al calcio giocato, tralasciando in buona parte la sezione delle finanze. Invece, è consentito andare molto in profondità sia per quanto riguarda la gestione della squadra, sia per quello che concerne il calciomercato. Tutto avviene attraverso la solita ondata inarrestabile di menu, che sbattono in faccia al giocatore tonnellate di dati. Esistono tantissimi atleti da gestire tra prima squadra, riserve e Primavera. Ognuno di questi è rappresentato da quaranta statistiche personali (espresse in centesimi) e da una storia personale abbastanza accurata. Naturalmente, potete sempre delegare all'allenatore in seconda i compiti che non vi vanno a genio.

Nei panni del mister, comunque, dovete tenere sotto controllo tutto quanto riguarda i vostri uomini, dai progressi compiuti in allenamento, alle prestazioni ottenute nelle ultime partite. In tal modo, avrete tutti gli elementi per schierare la formazione ideale. Per farlo, *Scudetto 5* coniuga il classico sistema dell'assegnazione dei ruoli (basta indicare chi fa cosa, secondo il tipo di modulo scelto) a una lavagnetta su cui disegnare letteralmente le tattiche. Inoltre, vanno impartiti degli ordini sia di squadra, sia a livello individuale, in modo da avere un controllo abbastanza preciso. Nonostante ci siano molte opzioni, comunque, abbiamo riscontrato la presenza di alcune piccole lacune e – soprattutto – qualche discrepanza tra la lavagna e il campo.

Occorre un po' di tempo, infatti, per capire quali siano gli effetti di determinate scelte, verificabili solo durante le partite. Da questo punto di vista, *Scudetto 5* è sviluppato molto bene. Come da tradizione, l'incontro viene simulato in 2D da squadre di pallini colorati. Questa soluzione – in apparenza inadeguata – è invece molto spesso di chiarissima lettura, grazie a una scelta grafica che consente di capire l'altezza del pallone e i movimenti individuali dei calciatori. In virtù delle numerose statistiche e analisi presenti, si hanno tutti gli elementi per effettuare cambi di modulo o sostituzioni, mettendo

CHE FACCIO, MISTER?

La lavagna è il fulcro dello spogliatoio, ce lo insegna anche Ciccio Graziani. Quella di *Scudetto 5* è ben realizzata. Non solo si possono disporre i calciatori a piacimento, ma con il tasto destro del mouse si indica loro in che direzione correre o passare la palla. Un sistema intuitivo, che andrebbe ulteriormente migliorato.

Le frecce rosse indicano i passaggi, mentre quelle bianche la direzione degli inserimenti.

SCONTRO AL VERTICE

Indecisi tra *Scudetto 5* e *Football Manager 2005*? Date un'occhiata a questo rapidissimo confronto per cercare di ridurre i vostri dubbi.

	Scudetto 5	FM 2005
Database	★★★	★★★
Realismo	★★	★★★
Immediatezza	★★★	★★
Tattiche	★★	★★★
Calciomercato	★★★	★★★

TERZO ANELLO

La riproduzione della partita in 2D ricorda gli incontri visti dal terzo anello di San Siro: magari non si riconoscono le facce, però si osserva il gioco. Il campo permette di capire chi stia giocando bene e chi male, e le statistiche fanno il resto. Ovviamente, si possono selezionare diverse opzioni che consentono di rendere accettabile la durata di ciascuna partita.

Oltre alle pedine dei giocatori, con relative nome, sono evidenziati sul campo anche i tre arbitri.

Il "tabellino" è il sistema più semplice e immediato per analizzare una partita.

IN ALTERNATIVA...

Football Manager 2005, Nat 04, 8
I ragazzi di Sports Interactive si confermano al vertice della categoria, con un gioco meno immediato, ma validissimo

Total Club Manager 2005, Nat 04, 7
Il gestionale di EA, che supporta il sistema Football Fusion, resta la scelta consigliata per chi vuole un approccio meno approfondito, ma più spettacolare.

Si può dividere il campo in nove zone e valutare il possesso di palla in ciascuna di esse.

Come al solito, non esiste una partita in 3D, ma un'attenta descrizione di tutte le azioni di gioco.

"Si possono letteralmente disegnare le tattiche"

in difficoltà l'avversario. Le partite, che possono durare anche 90 minuti effettivi, hanno però dei piccoli difetti, come gli errori marchiani dei portieri o l'eccessivo tempo impiegato dall'arbitro per prendere provvedimenti disciplinari.

Prima di scendere il campo, però, occorre allestire un team competitivo. Ovviamente, le squadre più importanti non ne hanno troppo bisogno. Quelle piccole, invece, dovranno provare in tutti modi a rinforzarsi, utilizzando i comodi menu di ricerca per individuare i giocatori giusti. Purtroppo, non è sempre facile ingaggiare dei campioni. Molto dipende anche dal vostro prestigio come mister, e non solo dai quattrini in ballo.

Scudetto 5, comunque, consente un'analisi e un confronto degli atleti molto ben fatto, per cui capirete in fretta in che direzione condurre le vostre trattative.

Un aspetto da elogiare senza remore, invece, è il nuovo sistema di gestione dei caricamenti, annoso problema per i titoli manageriali. Ora si possono consultare quasi tutti i menu mentre il gioco si aggiorna, risparmiando tempo prezioso e senza abbassare la tensione. Certo, nelle fasi in cui il calciomercato sarà chiuso avrete poco da fare, e dopo aver letto qualche e-mail non vi rimarranno troppe alternative all'aspettare di disputare l'incontro successivo.

Tuttavia, *Scudetto 5* è un valido gestionale calcistico. Quest'anno ne sono usciti molti, ma il prodotto di Eidos resta sempre tra i migliori della categoria. Il passaggio di consegne, insomma, è stato digerito abbastanza bene, nonostante ci siano delle mancanze (non esistono rapporti con la stampa, né con i giocatori, e i risultati delle partite sono sporadicamente irreali). La nostra opinione è che il confronto con *Football Manager 2005* dividerà gli appassionati, dato che i due "campioni" sono davvero simili. D'altra parte, che calcio sarebbe senza un po' di sana polemica?

Alessandro Galli

■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Beautiful Game Studios** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Sistema Minimo **PIII 700, 256 MB RAM, 400 MB HD, Scheda video 4 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 32 MB** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.scudetto5.it**

:: Interfaccia ben progettata
:: Ottima visione della partita
:: Tempi di caricamento ridotti

= Sistema delle tattiche migliorabile
= Qualche risultato assurdo
= Arbitri stranieri in Italia?

La lotta per lo "scudetto" del miglior gioco gestionale calcistico su PC rimane aperta. *Scudetto 5* si piazza sicuramente in zona Champions.

GRAFICA 6 GIOCABILITÀ 8
SONORO 6 LONGEVITÀ 8

7½

GENERE: GDR/AZIONE

SPACE HACK

Una volta tanto, gli alieni possiamo prenderli letteralmente a mazzate.

ALIENI ITALIANI

Il bel manuale di 34 pagine, i testi all'interno del gioco e le voci dei personaggi sono interamente in italiano.

LIVELLI E NEMICI

Il gioco vanta 45 livelli distinti in cinque tipi di ambiente, con 40 creature aliene di 3 specie diversa da affrontare e dozzine di armi ed elementi hi-tech da utilizzare. Al di là dei numeri, il tutto risulta un po' ripetitivo e talora frustrante, come del resto nella tradizione del genere, e l'interazione con i personaggi non giocanti è estremamante rarefatta.

La visuale di gioco si può ruotare liberamente a 360 gradi, ma non è previsto l'uso dello zoom.

La varietà degli alieni da affrontare non è particolarmente elevata.

Il protagonista ha due andature possibili: la corsa e la camminata.

A un primo sguardo, *Space Hack* potrebbe sembrare un clone di *Diablo* con una curiosa ambientazione fantascientifica: in effetti, è proprio così.

Si fa riferimento alle vicende di un energumeno spaziale che si candida quale unica speranza per debellare una letale minaccia aliena all'interno della Maximus XV, astronave delegata alla colonizzazione umana attraverso il trasporto e l'impiego di 15 biosfere. Ciascuna biosfera è un ambiente autosufficiente per la sopravvivenza dei futuri coloni, e costituisce una distinta ambientazione per le battaglie del nostro eroe il cui nome, guarda caso, è quello che dà il titolo al gioco.

La giocabilità e perfino l'interfaccia grafica richiamano in modo spudorato il capolavoro di Blizzard: il pulsante sinistro del mouse serve quasi a tutto, sia a determinare il luogo in cui muovere il protagonista, sia il punto in cui colpire. In tal modo, Space Hack (l'eroe) potrà infliggere gragnuole di colpi al nemico di turno, che in genere è alieno, colorato e poco propenso alle conversazioni. In questo classico schema si inseriscono gli abituali elementi da gioco di ruolo: caratteristiche potenziabili del personaggio, bonus, armi, avanzamenti di livello e relativi punti da distribuire.

L'unica presunta novità è data dall'ambientazione fantascientifica, che tuttavia produce delle situazioni quasi buffe: non si era mai visto decimare torme di mostri cattivi alla "Alien" armati di accetta, di spada o di mazza ferrata. In effetti, al di là del livello tecnologico dello scenario, rimangono la distinzione tra combattimento in mischia e a distanza, nonché una serie di altri adattamenti un po' forzati carpiti dall'ambientazione tipicamente fantasy degli illustri predecessori del titolo.

> **"Nonostante le apparenze, nulla è originale"**

Nonostante le apparenze, quindi, nulla è concesso all'originalità ma, nell'omologazione al genere di riferimento, rimane almeno un tentativo riuscito: quello di avvicinarsi con parziale successo alla giocabilità semplice e immediata del sistema "punta-clicca-muovi-ammazza". Difatti, *Space Hack* si lascia giocare bene.

Il protagonista non ha un grande carisma, la grafica è fluida e pulita ma non dettagliatissima, il sonoro è ripetitivo quanto l'azione e le quest (o missioni) sono poco più che un pretesto per collegare i vari livelli. Tuttavia, l'aria poco pretenziosa che contraddistingue il gioco e la promessa mantenuta di regalare un po' di azione spensierata risultano, alla fine, elementi simpaticamente a favore, considerando anche che il prezzo di vendita non è alto e che una mazzata ogni tanto, agli alieni, è sempre piacevole darla.

Danilo Gabrielli

IN ALTERNATIVA...

Diablo II, Ago 00, 9
Il seguito dell'originale GdR d'azione che ha creato innumerevoli tentativi di imitazione, definendo un nuovo genere.

Sacred, Ago 04, 8
Un buon gioco della categoria, che si mette in luce per la discreta varietà delle ambientazioni, delle missioni e dei personaggi.

CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO

A differenza di altri esponenti del genere, nel gioco non è possibile scegliere il personaggio da utilizzare, che sarà sempre il duro e puro Space Hack. Solo il potenziamento delle seguenti quattro caratteristiche primarie (tutte uguali, all'inizio) determinerà delle differenze di approccio:

FORZA: Il suo incremento favorisce il combattimento in corpo a corpo, grazie alla possibilità di indossare corazze pesanti, e determina l'utilizzo preferenziale di armi da mischia come spade, mazze e asce.

DESTREZZA: Agevola il combattimento a distanza, con l'aumento della frequenza dei colpi per le armi da lancio, che spaziano dalla fionda a svariati tipi di archi.

CONOSCENZA: Consente un miglior uso di armi e oggetti hi-tech, quali pistole laser, fucili elettromagnetici e, in generale, armi e gadget a energia consumabile (è l'abilità più simile alla magia delle ambientazioni fantasy).

RESISTENZA: Aumenta il numero di punti ferita che Space Hack è in grado di sopportare prima di morire.

■ Casa **Power Up** ■ Sviluppatore **Rebelmind** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 500 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PIII 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 500 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.spacehack.rebelmind.com**

- Giocabilità discreta
- Prezzo onesto
- Buona confezione in italiano

- Ripetitivo e frustrante
- Nulla di nuovo
- Poca personalizzazione

Un gioco semplice e che non aggiunge nulla di nuovo. Nonostante ciò, darà qualche piccola soddisfazione ai fan del genere.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SHERLOCK HOLMES L'ORECCHINO D'ARGENTO

Un nuovo intricato caso negli ambienti corrotti e fumosi della Londra bene.

IN ITALIANO

In *Sherlock Holmes – L'Orecchino d'Argento* il manuale, l'interfaccia, i documenti e i sottotitoli sono stati tradotti in italiano. È rimasto in inglese il parlato che, anche se non è molto sincronizzato con i movimenti delle labbra dei personaggi, è ben caratterizzato.

La grafica del gioco è adeguata, con effetti, ombre, riflessi e abbellimenti vari.

CHI VUOL ESSER DETECTIVE

Talvolta, le avventure poliziesche lasciano con l'amaro in bocca perché non si riesce a capire perfettamente il concatenamento dei fatti e si ha la sensazione di risolverle più per fortuna, che per aver applicato un metodo scientifico. In *Sherlock Holmes – L'Orecchino d'Argento* non si corre questo pericolo. Alla fine di ogni fase di gioco, dobbiamo risolvere una sorta di quiz dove rispondere a delle domande poste da Sherlock, avvalorandole con le deposizioni dei testimoni o con gli oggetti trovati sulla scena. In questo modo, si è obbligati a comprendere veramente cosa è successo, prima di proseguire.

I dialoghi non sono prolissi, ma contengono tutti gli elementi necessari per comprendere bene il caso.

DOPO aver risolto, un paio di anni fa, il mistero della mummia (in *Sherlock Holmes – Il Mistero della Mummia*, prima avventura della serie firmata sempre da Frogwares), Sherlock Holmes lascia le polverose stanze di musei e magazzini per trasferirsi nelle fastose sale da ballo dell'alta società.

In *Sherlock Holmes – L'Orecchino d'Argento*, Holmes, accompagnato dal fido e immancabile Watson, è invitato al ricevimento di mister Bromsby, un ricco costruttore che festeggia il ritorno della figlia da un lungo viaggio e che, secondo i meglio informati, durante il party darà un importante annuncio riguardante i suoi affari. Come spesso accade quando Holmes è nei paraggi, le cose non filano del tutto lisce e Bromsby viene ucciso da un colpo di pistola. Sherlock inizia le indagini e, nel corso del gioco, dovremo vestire i panni del grande detective e del dottor Watson.

L'avventura promette abbastanza bene fin dall'inizio: la grafica è all'altezza e sufficientemente fluida, anche se talvolta imprecisa (quasi mai Holmes riesce a posare la mano sulla maniglia quando apre le porte, per esempio) e ricca di cambi di inquadrature che disorientano il giocatore. L'interfaccia è del solito tipo punta e clicca, con il cursore multifunzione che assume forme diverse quando certe azioni sono disponibili. Trattandosi di un caso poliziesco, purtroppo, è piuttosto frustrante girare per gli ambienti alla ricerca di indizi, talvolta difficili da scorgere, sperando che vengano segnalati dal mutamento del cursore. Anche perché nel gioco, onde evitare di perdere particolari fondamentali per la comprensione del caso, non è consentito avanzare nei vari capitoli, se prima non si sono trovate tutte le prove presenti. La gestione dell'inventario è molto intuitiva e gli oggetti possono essere combinati tra loro. Ottima l'idea del taccuino su cui vengono raccolte deposizioni, oggetti cartacei quali lettere o estratti da libri e una mappa impiegata per gli spostamenti.

"La ricerca di indizi è piuttosto frustrante"

Il sonoro è inizialmente degno di nota, ma dopo qualche ora diventa leggermente estenuante e ripetitivo. Anche i dialoghi, in inglese con sottotitoli in italiano, non sono ricchissimi, ma comunque adatti al gioco. La sincronia del labiale andrebbe sicuramente migliorata. Nella norma la dotazione di enigmi, di media difficoltà, compreso anche l'immancabile labirinto e una parte che sconfina quasi nell'arcade.

Il pubblico a cui questo gioco è rivolto sarebbe stato ancor più vasto, se le schede certificate non fossero solo ATI Radeon e GeForce. Il giudizio? Elementare Watson: senza infamia e senza lode.

Marco Andreoli

IN ALTERNATIVA...

CSI: Miami, Feb 05, **6½**
Cinque casi da risolvere con metodi ultramoderni, ma con la stessa rigorosa precisione

Sherlock Holmes – Il Mistero della Mummia, Mar 03, **6**
Il primo episodio della serie, con Sherlock Holmes impegnato tra mummie e sarcofagi

■ Casa **Microids** ■ Sviluppatore **Frogwares** ■ Distributore **Microids** ■ Telefono **02/38093481** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Sistema Minimo **PIII 400, 256 MB RAM, Scheda 3D ATI Radeon/GeForce 32 MB RAM** ■ Sistema Consigliato **PIII 733, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **7+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.frogwares.com**

- Trama convincente
- I quiz migliorano la comprensione
- Filmati ben curati

- Grafica poco precisa
- Sincronia labiale migliorabile
- Indizi difficili da scorgere

Cattura bene l'atmosfera della Londra del XIX secolo e la psicologia dei personaggi resi celebri da Conan Doyle. Qualche neo, ma alcune idee interessanti.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	6

GENERE: SPARATUTTO 3D

AIRBORNE TROOPS

Sopravvivere in guerra non è poi così difficile.

L'approccio stealth sarebbe intrigante, se solo servisse a qualcosa.

ELEMENTI STEALTH

Gli sviluppatori di *Airborne Troops* devono aver apprezzato molto *Splinter Cell*, considerando che hanno "preso in prestito" dal gioco di Ubisoft sia il sistema di controllo, sia alcune idee. Come la possibilità di tentare approcci di tipo stealth, aggredendo i nemici con coltelli o con il calcio del fucile per eliminarli in maniera silenziosa. Purtroppo, che vi muoviate di soppiatto o facendo un baccano infernale, i tedeschi faranno ben poco per fermare la vostra avanzata.

L'aspetto grafico non si può definire stupefacente, ma svolge il proprio lavoro in maniera accettabile, grazie a un buon design degli ambienti.

IN ITALIANO

Per quanto *Airborne Troops* sia una realizzazione di poche pretese, il gioco è interamente tradotto in italiano, a partire dalla confezione, per arrivare ai dialoghi dei personaggi. Questi sono recitati senza particolare enfasi, ma tutto sommato non sono disprezzabili.

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty, Dic 03, 9
Se amate la Seconda Guerra Mondiale, è uno dei giochi migliori nel suo genere

Battlefield 1942, Ott 02, 8
Non eccezionale in single player, ma fenomenale se provate a giocarlo in Rete

NEGLI ultimi anni, si sono succeduti degli sparatutto ambientati nella Seconda Guerra Mondiale in cui si imparava a proprie spese che sopravvivere non era poi tanto semplice.

Stupisce, quindi, la filosofia di Playlogic, secondo cui le missioni dei soldati impegnati nei fronti del Secondo Conflitto non erano poi così ardue, almeno nel caso di *Airborne Troops - Countdown to D-Day* (questo il titolo completo del gioco), nel quale impersonerete un militare americano incaricato di sabotare le difese tedesche in preparazione allo sbarco delle truppe alleate.

Una volta paracadutati (in effetti, il vostro aereo viene abbattuto!) oltre le linee nemiche e scoperto che il vostro compagno ha fatto una brutta fine, dovrete armarvi di coraggio e concludere la missione di infiltrazione.

All'inizio, non sembra un'impresa banale: soli soletti e con poche armi a disposizione, vi troverete a scorrazzare fra città e accampamenti sotto il controllo tedesco, eliminando chi vi si parerà contro (tutti, non esistono "buoni" in questo gioco, oltre a voi!) e cercando gli oggetti e l'equipaggiamento di cui avrete bisogno. In realtà, finire le sette missioni di cui è composto *Airborne Troops* è di una semplicità disarmante, e non solo per l'estrema linearità dello schema di gioco, che non offre alcuna possibilità di muoversi liberamente e impedisce qualsiasi tipo di approccio tattico, ma soprattutto per la scarsa reattività degli avversari. Anche al livello di difficoltà più elevato,

> **"Le missioni sono di una semplicità disarmante"**

la flemma quasi britannica dei nemici nell'imbracciare le armi, mirare e far fuoco li rende facili bersagli. Se a questo si aggiungono un comportamento della I.A. poco credibile e l'incapacità dei tedeschi di mandare un colpo a segno, lo scenario offre ben pochi stimoli.

Nemmeno la trama, scontata e raccontata in maniera approssimativa, risolleva le sorti di una giocabilità noiosa, banale e poco ispirata. Giungere alla parola Fine richiederà poco più del tempo necessario a guardarsi un bel film di guerra e garantirà, probabilmente, meno divertimento.

Un vero peccato, perché sotto altri aspetti si nota una certa cura nella realizzazione di *AT*. La sezione grafica, pur priva di effetti particolarmente innovativi e texture di alta qualità, svolge bene il proprio lavoro, grazie a un design curato, che rende gli ambienti simulati piuttosto credibili. Anche il sistema di controllo è ben tarato. Se solo l'Intelligenza Artificiale non fosse ai minimi storici (fa buona compagnia a quella di *Driv3r*), *Airborne Troops* avrebbe potuto portare a casa una sufficienza scarsa.

Alberto Falchi

■ Casa **Playlogic** ■ Sviluppatore **Wildscreen Games** ■ Distributore **E2 Newave** ■ Telefono **055/7326048** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Sistema Minimo **Pentium III 650, 64 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 630 MB HD** ■ Sistema Consigliato **Pentium III 900, 256 MB RAM** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.playlogicgames.com**

:: Prezzo ridotto
:: Design grafico dignitoso
:: Supporta l'audio 3D

- Esageratamente facile
- Schema di gioco poco ispirato
- I.A. ai minimi storici

Quello di *Airborne Troops* è uno schema di gioco piatto, abbinato a una storia insipida. Difficilmente finirete per apprezzarlo.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	4
SONORO	6	LONGEVITÀ	4

GENERE: SIMULAZIONE NAVALE

SILENT HUNTER III

Quando "simulatore" non equivale necessariamente a dire "riservato a chi ha due lauree in ingegneria".

Poche immagini riescono a terrorizzare tanto quanto un cacciatorpediniere che ci ha visto n punta su di noi a tutta velocità.

Il database storico permette di accedere alle caratteristiche di tutte le unità rappresentate nel gioco.

AGLI ORDINI, COMANDANTE!

In *SH III*, il nostro equipaggio non è anonimo, ma composto da marinai con un nome e caratteristiche individuali. Gli uomini possono avere delle specializzazioni e guadagnano esperienza di missione in missione. Si stancano, possono essere feriti o uccisi, e devono osservare turni regolari di riposo se non vogliamo vedere le loro prestazioni decrescere. In compenso potremo premiarli con promozioni e medaglie. Le varie postazioni del sottomarino (camera siluri, sala motori, torretta...) avranno sempre bisogno di un numero minimo di uomini per operare bene, e gestire i turni del nostro equipaggio sarà l'equivalente di un piccolo gioco manageriale

IN ITALIANO

Il manuale di *SHIII* è stato completamente tradotto in italiano, mentre, purtroppo, la scheda dei comandi è rimasta in inglese. Nel gioco è possibile decidere la lingua dei sottotitoli e quella dell'equipaggio scegliendo tra inglese e tedesco (l'italiano è assente). È consentito anche impostare i sottotitoli in inglese mantenendo il parlato in tedesco, così da aggiungere un pizzico di atmosfera. Il manuale per l'editor di scenari si trova in PDF sul disco fisso, anche in questo caso solo in versione inglese e tedesca. Ricordiamo che il gioco è disponibile unicamente in versione DVD.

LA guerra intrapresa dai sommergibili tedeschi – i famosi "U-Boat" – contro gli Alleati durante la Seconda Guerra Mondiale è l'argomento di *Silent Hunter III*, seguito della famosa serie di simulatori e tentativo da parte di Ubisoft di riscattarsi dopo la delusione del secondo episodio. Il gioco è stato sviluppato dagli studi di Ubisoft Romania, guidati da Fiorin Boitor, e ricostruisce la carriera di un comandante di U-Boat dall'addestramento nel Baltico durante i tardi anni '30 alla fine del conflitto nel 1945.

Malgrado *SH III* venga venduto con dieci scenari già pronti (incluso l'episodio dell'affondamento della Bismarck e il raid nel porto inglese di Scapa Flow nel 1939) e un editor completo per crearne di nuovi, il cuore del gioco è la modalità campagna/carriera. All'inizio di ogni partita ci viene chiesto in quale delle flottiglie di U-Boat storicamente esistite desideriamo arruolarci, e in che anno vogliamo iniziare. In base a questi due elementi, ci vengono assegnati un'imbarcazione scelta tra i quattro tipi di sommergibili modellati (ognuno con diverse sotto-varianti) e gli ordini per la nostra prima missione di pattuglia. Tali missioni consistono essenzialmente nel raggiungere un quadrante della mappa indicato dal Comando (su una vera carta della marina tedesca dell'epoca) e nel transitare nella zona per un tempo prefissato, a caccia del nemico.

La campagna è completamente dinamica. Ciò significa che, mentre giochiamo, il programma gestisce la guerra intorno a noi in tempo reale, in un modo realistico e non prefissato. In base all'anno e alla zona bellica (*SH III* copre l'Atlantico dall'Artico al Sud America, oltre al Mediterraneo) il motore di gioco organizza convogli e crociere di navi singole, gestisce i pattugliamenti aeronavali dei settori più frequentati e realizza sortite di grandi unità, come corazzate o portaerei, insieme alle loro scorte. Le nostre azioni hanno un impatto immediato e concreto sulle attività della I.A., e se, per esempio, veniamo avvistati da un aereo da pattugliamento, dobbiamo attenderci che il velivolo chiami via radio un attacco di cacciabombardieri e avvisi eventuali navi nemiche nella zona. Questo può condurre alla "fuga" di un convoglio che stavamo cercando di sorprendere, e al convergere sulla nostra posizione di eventuali cacciatorpediniere che si trovavano nelle vicinanze.

Il livello di realismo può essere completamente personalizzato; alla difficoltà più semplice il gioco ci assiste in tutti i modi possibili, consentendoci di andare in giro per la mappa ordinando il lancio dei siluri contro tutto ciò che si muove. Ai livelli più avanzati dovremo tracciare personalmente i contatti sulla mappa con "carta e matita" virtuali, accettare tempi di caricamento realistici, imprecare contro torpedini che non esplodono malgrado un lancio riuscito e – la sfida più grande! – calcolare l'angolo di lancio dei siluri stessi in base alla rotta e alla velocità di un bersaglio utilizzando solo i semplici strumenti a disposizione dei comandanti dell'epoca. Il risultato è che ai livelli più elevati il gioco può diventare frustrante come nella realtà: non è affatto improbabile sprecare l'ultima salva di siluri contro un mercantile solo per essere costretti a immergerci dalle unità di scorta, ed essere ancora grati se riusciremo a tornare alla base con il carniere vuoto, ma sani e salvi. D'altro canto l'esultanza che ci prenderà la prima volta che riusciremo a far saltare un dannato cargo carico di

Se una nave di scorta non riesce a speronarci, le cariche di profondità arriveranno un secondo dopo!

HAPPY HOUR PER GLI U-BOAT TEDESCHI

All'inizio della guerra (periodo 1939-40) gli Alleati non avevano ancora sviluppato tattiche efficaci per combattere i sottomarini tedeschi; la situazione era aggravata dal fatto che la marina inglese non aveva abbastanza navi per scortare tutti i mercantili in mare. Come risultato, all'inizio della campagna ci imbatteremo in numerose navi poco protette, e in scorte che reagiranno lentamente e con scarsa competenza. Non sarà un problema della I.A., ma la corretta rappresentazione della realtà storica! A partire dal 1941-42, la vita per i capitani diverrà molto più dura, non solo per il rafforzamento delle scorte, ma a causa anche della sempre maggiore superiorità aerea nemica - finché sarà quasi impossibile emergere senza essere avvistati da velivoli o inseguiti da qualche cacciatorpediniere.

L'inseguimento dei convogli nelle rotte artiche può condurre a emozionanti battaglie tra i ghiacci.

Si proverà una vera soddisfazione nello scoprire che la rotta di intercettazione che abbiamo calcolato ci ha portati proprio sull'obiettivo.

Contrariamente a quanto molti credono, buona parte dei mercantili venivano affondati a cannonate.

munizioni sarà un'emozione irripetibile. Per non parlare di una corazzata!

Una volta fatto partire il gioco, e saliti a bordo del nostro vascello, possiamo subito ammirare la straordinaria cura per i dettagli e l'atmosfera che i progettisti hanno profuso in *SH III*. La sala-comando dell'U-Boat e le altre aree a cui possiamo accedere sono completamente in 3D, e noi possiamo muoverci liberamente all'interno dell'imbarcazione e guardarci intorno (dopo avere premuto Shift + F2) come faremmo in un'installazione di *Half-Life 2*. Ancora più straordinario è il fatto che, per la prima volta, il nostro equipaggio è rappresentato fisicamente nel gioco, con gli uomini seduti alle loro postazioni o in piedi sulla torretta, che operano le strumentazioni di bordo e reagiscono realisticamente agli avvenimenti (sobbalzando per un'esplosione, voltandosi per rispondere a una domanda o scambiandosi informazioni parlando tra di loro). Il nostro U-Boat, in *SH III*, non è un insieme astratto di pannelli di controllo, ma un luogo "vero", dove abiteremo durante le lunghe ore di pattuglia insieme agli uomini che servono sotto di noi.

Saliti sul ponte, si viene accolti dallo stridio dei gabbiani che volteggiano intorno al sommergibile (se siamo vicini a una costa) e dalla più verosimile rappresentazione del mare che ci sia mai capitato di vedere. Le onde riflettono il cielo e le imbarcazioni, si infrangono in nubi di schiuma quando vengono solcate dalla prua di un vascello, e "rombano" in tutta la loro minacciosa potenza durante le non rare tempeste oceaniche. I programmatori hanno implementato albe e tramonti realistici, condizioni meteorologiche che cambiano secondo la latitudine (con tre differenti fasce: "Artico", "Nord Atlantico" e "Mari Tropicali") e precipitazioni che variano da semplici piovaschi a violenti acquazzoni - con possibilità di neve alle latitudini più settentrionali. Il tempo influenza non solo la navigazione, ma l'avvistamento di altre unità, la presenza di aerei nemici e alleati e l'impiego delle armi; sarà assolutamente impossibile operare il cannone di bordo durante una tempesta, e i siluri stessi avranno una possibilità di colpire molto ridotta con il mare agitato, al punto che, in caso di maltempo, diventerà quasi giocoforza attendere una schiarita o cambiare area di pattugliamento.

"Uno dei migliori simulatori militari mai realizzati"

L'Intelligenza Artificiale del nostro equipaggio (con la quale vengono eseguiti gli ordini che impartiamo agli ufficiali) e del nemico è davvero ottima, e un grande passo avanti rispetto a quella orribile di *SH II*. All'inizio della guerra il nemico sarà abbastanza impreparato, ma man mano che passeranno i mesi si potrà assistere a un radicale miglioramento dell'operato delle scorte. In un caso, ci

ACQUA IN SENTINA!

La versione 1.0 di *SH III* presenta alcuni bug, tra i quali il più grave è un problema che si riscontra con alcune schede grafiche NVIDIA, e che causa la non corretta rappresentazione di alcuni "effetti speciali" (come gli spruzzi di acqua marina). La patch 1.1, già disponibile sul sito ufficiale, permette di disattivare tale effetto, in attesa di una soluzione più definitiva. Inoltre, l'addetto al sonar non sempre risponde correttamente ai nostri comandi, e gli effetti delle precipitazioni atmosferiche (come pioggia e neve) talvolta non sono visibili. Ubisoft è comunque in costante contatto con gli appassionati sul forum, e una seconda patch dovrebbe essere pubblicata a breve.

LA VIA DELLA GLORIA

Riportare successi in missione (e tornare a casa vivi sarà già di per sé un piccolo successo!) aumenterà il nostro punteggio di "Notorietà" presso l'Alto Comando e gli altri sommergibilisti. Questi punti potranno quindi essere concretamente spesi tra una missione e l'altra per ottenere dal Comando equipaggiamenti migliori (come un banco di idrofoni di nuovo tipo) e per convincere marinai di talento ad arruolarsi sul nostro sommergibile. In porto troveremo, infatti, uomini di provata esperienza e già in possesso di diverse specializzazioni che accetteranno di unirsi a noi solo se avremo abbastanza "fama". I punti non spesi potranno essere conservati e, raggiunto un ammontare sufficiente, essere utilizzati per ottenere il comando di U-Boat più moderni e sofisticati!

Il fumo di incendi ed esplosioni oscura realisticamente l'oceano, riducendo la visibilità.

Potremo muoverci all'interno della nostra imbarcazione, e interagire con l'equipaggio dando ordini e chiedendo informazioni.

Un siluro a segno può essere il risultato di un'ora o più di sforzi pazienti.

IN ALTERNATIVA...

S.C.S. Dangerous Waters, Mag 2005, 8
Sette piattaforme aeronavali (tra le quali quattro sottomarini) si scontrano nell'arena contemporanea, in un simulatore tanto accurato quanto complesso.

Destroyer Command, Mag 2002, 6
Il simulatore di cacciatorpediniere che accompagnava *SH II* è stato in parte una delusione, ma resta l'unico titolo a portarci sugli avversari per eccellenza dei sommergibili.

è capitato di dover restare sott'acqua a pregare per dodici intere ore, mentre un maledettissimo cacciatorpediniere continuava a incrociare sopra di noi bombardandoci con il suo sonar e con dozzine di cariche di profondità. E gli U-Boat sono vascelli fragilissimi: non occorrono molti colpi ravvicinati per trasformare l'oceano intorno a noi nella nostra tomba.

Parlando di bombe e sonar, il sonoro di *SH III* è straordinario, superiore perfino a quello di *Sub Command/ Dangerous Waters*. I programmatori hanno implementato praticamente ogni evento acustico che poteva avvenire intorno a un sommergibile in missione, dall'improvviso aumento dei giri del motore di una nave di scorta al tonfo delle cariche di profondità che cadono in acqua. Filtri particolari simulano, quindi, le distorsioni causate dall'ambiente acquatico, dalla distanza dell'evento e dalla bassa sofisticazione degli idrofoni. Il risultato è che, alla postazione di ascolto, possiamo cercare di interpretare ciò che ci accade intorno, usando esperienza e intuito per determinare se il battito delle eliche che stiamo sentendo appartiene a un caccia o a un mercantile, a che distanza si trova il contatto, e che in direzione si sta spostando. A questo proposito, l'audio di *SH III* è completamente 3D (sui sistemi adeguatamente equipaggiati), e l'effetto di presenza sul nostro 6.1 era straordinario. Non c'è come sentire le eliche di un cacciatorpediniere avvicinarsi e passare sopra di noi, mentre il "ping" del suo sonar ci martella e le cariche di profondità cadono con tonfi minacciosi *tutt'intorno* a noi, per provare quel genere di brividi che solitamente associamo a giochi come *Silent Hill 2*. Aggiungiamo il cigolio delle lamiere dello scafo, l'improvvisa esplosione di una carica vicinissima seguita dall'urlo di una valvola che salta e dalle grida degli uomini feriti, il lampeggiare delle luci nella sala comando e lo sfrigolio dell'impianto elettrico che va in corto – il tutto mentre il caccia continua a bombardarci – e avremo la più realistica esperienza di guerra sottomarina mai provata su PC.

Silent Hunter III saprà appassionare sia il giocatore occasionale, che desidera cimentarsi nel comando di un sommergibile senza troppi grattacapi, sia gli "esauriti" che non farebbero mai partire un simulatore di "U-Boat" senza prima avere allagato la casa, spento tutte le luci e chiuso il calorifero.

Vincenzo Beretta

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Romania** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 45,99**
■ Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, lettore DVD** ■ Sistema Consigliato **P4 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **7+** ■ Multigiocatore **LAN, internet** ■ Internet **www.silenthunteriii.com**

Il miglior simulatore di guerra sui sommergibili mai realizzato e con la capacità di affascinare anche il giocatore occasionale!

+
- Estremamente realistico
- Una vera campagna dinamica
- Ottima I.A. per equipaggio e nemici

−
- Alcuni bug nella versione 1.0
- A tratti frustrante
- Requisiti di sistema elevati

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	9	LONGEVITÀ	9

9

GENERE: SIMULAZIONE DI GUERRA AERONAVALE

S.C.S. DANGEROUS WATERS

Sette unità che combattono nella moderna arena aeronavale sono messe a nostra disposizione da una società che realizza veri simulatori per la marina.

IN INGLESE

S.C.S. Dangerous Waters **è completamente in inglese, se si eccettua l'accento "russo-maccheronico" con cui vengono pronunciate le risposte ai nostri ordini quando comandiamo le piattaforme dell'ex blocco sovietico. Inoltre, nel pur vasto database del gioco non è rappresentata la Marina Militare Italiana.**

IMPORTAZIONE PARALLELA

I gruppi navali si difendono lanciando missili contro gli attaccanti. Nella maggior parte dei casi, nell'arena contemporanea gli avversari non si avvistano mai.

PAROLA AL COMANDO

S.C.S. Dangerous Waters **supporta un sistema di comandi vocali, grazie alla utility Microsoft Speech Recognition Engine (fornita con il gioco). Mentre potremo divertirci a impartire ordini al nostro equipaggio virtuale attraverso un microfono, è bene notare che essi dovranno essere in inglese e rispettare con precisione il linguaggio della marina ("Make your depth three-one-zero feets", per esempio, che significa "Andare a profondità 310 piedi"). Il sistema vocale è divertente, ma giocare con mouse e tastiera è molto più comodo.**

EREDE di una linea che inizia con *688(I)* di Jane's (1997) e passa per *Sub Command* di EA (2001), *S.C.S. Dangerous Woters* è l'ultima produzione di Sonalyst – una società canadese il cui vero lavoro è produrre simulatori militari professionali, ma che ogni tanto ama divertirsi mettendo sul mercato ludico titoli di impressionante realismo.

Sub Command, la loro ultima fatica, presentava i sottomarini nucleari americani 688i e Seawolf, oltre al russo Akula. *Dangerous Woters* mantiene queste tre piattaforme (così viene definita qualsiasi unità nell'arena aeronavale) aggiungendovi il lento, ma silenziosissimo, battello diesel/elettrico Kilo, la fregata O.H. Perry e due velivoli: l'elicottero antisommergibile MH-60 Seahawk e l'aereo da pattugliamento marittimo P-3C Orion.

Ogni piattaforma è, essenzialmente, una collezione di armi e sensori estremamente sofisticati imbarcati in uno scafo. Tra gli ultimi sono inclusi un sonar passivo (l'ascolto paziente dell'ambiente circostante, alla ricerca di rumori emessi da altre unità) e attivo (il classico "ping" che rivela con precisione la posizione nemica, annunciando però la nostra presenza), il radar, i dispositivi di rilevazione elettronica (che, analizzando le onde radar emesse da un'altra unità, ne identificano direzione e tipo), le boe sonar e il segnalatore di anomalie magnetiche (un dispositivo che individua un sottomarino in base alle alterazioni provocate dal suo scafo al campo magnetico terrestre).

Le armi comprendono, invece, missili, siluri (sia lanciati da navi e sottomarini, sia sganciati da velivoli), cannoni navali, mitragliatrici e sistemi più sofisticati, come lo Skval (un siluro russo che utilizza una particolare tecnologia per raggiungere velocità incredibili – praticamente un razzo sottomarino).

Sarebbe un errore, dunque, pensare a *DW* come a un titolo che, partendo da un nucleo di regole comuni, consente di comandare unità diverse con differenze minime tra loro. Non è affatto sbagliato sostenere che *DW* offre sette simulatori al prezzo di uno, come testimonia anche l'eccezionale manuale cartaceo di 560 pagine. Il volume, dopo un'introduzione, dedica una sezione individuale a ogni piattaforma e al funzionamento degli strumenti da essa imbarcati. Per fare un esempio, sebbene i principi fisici generali del sonar siano gli stessi, le postazioni di ascolto di un 688i e di un Akula richiederanno due differenti "corsi di apprendimento".

Gli scenari offerti coprono una vasta gamma

Il pannello di monitoraggio delle boe sonar sull'elicottero antisommergibile MH-60 richiede, da solo, una piccola laurea!

LAMPI NEL PACIFICO

La campagna di *S.C.S. Dangerous Waters* si articola su una serie di scenari la cui situazione di partenza può essere modificata dai risultati ottenuti nella partita precedente. Un misterioso gruppo secessionista si ribella all'autorità del Governo russo, impadronendosi di diverse basi navali nel Pacifico. Preoccupati, gli americani intervengono nella zona malgrado il divieto di Mosca, che vuole considerare l'incidente come una questione di politica "interna". Come se non bastasse, ben presto gli Stati Uniti si accorgono che, a sud, la Cina sta approfittando della situazione per compiere nella regione alcuni movimenti militari decisamente poco amichevoli. Tale vicenda, grazie al numero di piattaforme rappresentato nel gioco, offre l'insolita opportunità di essere vissuta dal punto di vista di ognuno dei contendenti.

UNA AUTENTICA ALTERNATIVA

Attualmente, non esistono nei negozi titoli che possano fare concorrenza a *S.C.S. Dangerous Waters* nel settore della simulazione navale moderna. Due ottime alternative reperibili su Internet, però, sono *Harpoon Classic Gold* (nell'immagine) e *Harpoon 3*. Eredi della linea di giochi di strategia creata da Larry Bond (co-autore con Tom Clancy del romanzo "Uragano Rosso"), ricostruiscono scontri aeronavali tattici, dal periodo della guerra fredda ai giorni nostri (*HCG* è leggermente più semplice rispetto a *H3*, ma consente anche la creazione di scenari più grandi). Tutti e due possono essere acquistati al sito **www.advancedgaming.biz**, al costo di 30 dollari per *HCG* e 36 euro per *H3*. Matrix Games, inoltre, ha già annunciato che pubblicherà la "prossima generazione" di entrambi.

I velivoli si pilotano come in un normale simulatore di volo, e il controllo può essere lasciato all'Intelligenza Artificiale, mentre noi stabiliamo semplicemente rotta, quota e velocità.

Le "linee di frequenza" che appaiono sul sonar sono uniche per ogni contatto (nave o sottomarino) che sta emettendo rumore e, come le impronte digitali, aiutano a determinarne con precisione l'identità.

Grazie all'equipaggiamento "ESM" possiamo intercettare i radar nemici attivi, determinare la direzione dell'emittente e avere un'idea sulla sua natura.

di situazioni. Alcuni si concentrano sulla possibilità di un conflitto tra Occidente e Russia, mentre altri vedono forze di varie nazioni intervenire in "punti caldi" del globo, come Mediterraneo orientale, Golfo Persico, oceano Indiano ed Estremo Oriente. Ogni scenario sarà centrato su una piattaforma, oppure offrirà al giocatore la facoltà di scegliere. Talvolta, le unità selezionabili apparterranno a schieramenti opposti e si avrà modo di vivere la missione da punti di vista differenti. Ricevuti gli ordini, scopriremo che comandare anche una singola unità non è affatto facile, dato che dovremo imparare a utilizzare tutti i suoi equipaggiamenti e a gestire le varie "console" che li controllano.

Ad aiutarci, esiste la possibilità di attivare l'equipaggio virtuale, che esegue alcuni compiti per noi. Questo è sia un bene, sia un male: mentre tale opzione lascia la libertà di concentrarsi di più sul comando, talvolta l'Intelligenza Artificiale impiega molto tempo a eseguire un compito che noi saremmo in grado di svolgere immediatamente.

Inoltre, un bug terribile è che quando si ordina alla I.A. di pilotare l'elicottero a bassa quota (come è normale quando si dà la caccia a un sottomarino) talvolta il velivolo si schianta maldestramente in mare. La cosa capita perfino quando cerca di atterrare sulla nostra fregata! L'attività in ogni scenario è vivida e realistica, e la sensazione è di essere completamente immersi in uno scontro navale tra più contendenti. Aerei atterrano e decollano dalle portaerei, caccia sfrecciano nei cieli, missili vengono lanciati verso bersagli oltre l'orizzonte, mentre gli elicotteri pattugliano l'oceano davanti alla flotta, alla ricerca di sottomarini nemici. Nella zona può essere presente anche naviglio neutrale, sia civile, sia militare,

> **"Sembra di essere immersi in uno scontro aeronavale"**

e aprire il fuoco contro degli innocenti avrà conseguenze molto severe. Ancora peggio, un gruppo militare "neutrale" che starà osservando la situazione, ovviamente, reagirà a un nostro attacco, diventando immediatamente ostile e complicando terribilmente le cose.

A completare il tutto, troviamo un dettagliatissimo editor, che ha già permesso agli appassionati di realizzare numerosi scenari aggiuntivi. Inoltre una utility consente di importare nel gioco anche battaglie progettate per *Sub Command* e *Fleet Command*.

Infine, *DW* supporta fino a 24 giocatori in multiplayer. Si è liberi di combattere sia per alleanze, sia su piattaforme diverse, nonché di cooperare sulla stessa unità - con un giocatore, per esempio, assegnato alla postazione sonar, un altro al tracciamento dei contatti e all'impiego delle armi, e un terzo al comando. Così, malgrado alcuni bug (includiamo anche un generatore di scenari casuali ben poco funzionale, che produce situazioni totalmente irrealistiche), *S.C.S. Dangerous Waters* è un titolo vincente sotto ogni aspetto - sempre che l'argomento ci intrighi. L'unico avvertimento, infatti, è che la curva di apprendimento è estremamente elevata: poche concessioni sono state fatte alla "giocabilità" pura e questo programma interesserà soprattutto chi ha un concreto interesse nelle moderne operazioni aeronavali.

Vincenzo Beretta

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC di queto mese, troverete il demo di *S.C.S. Dangerous Waters*.

IN ALTERNATIVA...

Sub Command, Gen 02, **8**
Il predecessore di *S.C.S. Dangerous Waters* presenta "solo" i tre sottomarini nucleari, ma è stato importato ufficialmente in Italia da EA.

Silent Hunter III, Mag 05, **9**
Un ottimo simulatore di guerra sottomarina, ambientato durante il secondo conflitto mondiale e dalla parte tedesca.

■ Casa **Battlefront** ■ Sviluppatore **Sonalyst** ■ Distributore **Importazione Parall.** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 49,99**
■ Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 600 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, microfono** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.battlefront.com**

:: Sette piattaforme simulate
:: Multiplayer competitivo e cooperativo
:: Manuale di quattro chili!

= Generatore missioni poco funzionale
= Comandi vocali superflui
= I.A. dell'equipaggio solo discreta

Un eccezionale simulatore di guerra aeronavale moderna, che ha il proprio limite nella complessità. Consigliato agli appassionati con molta pazienza.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	9

8

GENERE: AZIONE

DRIV3R

Un nome impronunciabile, per un videogioco ingiocabile.

IN ITALIANO

Driv3r è interamente in italiano, anche per quanto riguarda il parlato. Il doppiaggio e la traduzione non sono di certo perfetti (noterete facilmente alcuni strafalcioni nel menu e nelle frasi a video), ma probabilmente sono tra le parti meglio curate di tutto il gioco.

MODALITÀ DI GIOCO

In un disperato tentativo di aggiungere una parvenza di varietà alla giocabilità di *Driv3r*, sono state inserite un paio di modalità alternative a quella principale, chiamata Undercover. "Fatti un giro" vi lascerà liberi di scorrazzare per le città, ovviamente rispettando il codice stradale, sempre che non vogliate farvi inseguire dalle pattuglie della polizia. "Giochi di Guida", invece, prevede una serie di mini-missioni in auto che variano dal semplice inseguimento, al passare attraverso una stretta successione di coni entro un tempo limite.

Una delle missioni in modalità "Giochi di Guida" consiste nell'inseguire, e togliere di mezzo, dei criminali di mezza tacca.

Le sezioni a piedi rappresentano la parte peggiore del gioco: i personaggi sono privi di ombre e animati in maniera approssimativa.

IL terzo episodio della serie *Driver* vuole stare al passo con i tempi. Dalla struttura dei capitoli precedenti, che prevedeva solo una serie di inseguimenti con l'automobile, i programmatori hanno scelto di passare a uno schema più libero, in cui il protagonista si muove anche a piedi lungo le vie di Nizza, Miami e Istanbul.

Un passo verso lo "stile *GTA*", la saga di Rockstar che continua a riscuotere consensi fra critica e pubblico. L'idea non è male: così facendo, si dovrebbe assicurare una maggior varietà di gioco, oltre a esaltare la trama. Quest'ultima, prevedendo anche missioni a piedi, risulterebbe meno forzata.

Nonostante le critiche rivolte alle versioni per console di *Driv3r*, apparse parecchi mesi orsono, nutrivamo ancora qualche speranza nell'incarnazione per PC. Il lungo lavoro di conversione, infatti, lasciava sospettare l'introduzione di alcune migliorie, oltre al promesso livello aggiuntivo (effettivamente presente). Peccato che sia bastato far partire il gioco per rendersi conto del fatto che i programmatori hanno sfruttato male il tempo a propria disposizione.

Graficamente scialbo e privo di attrattiva, *Driv3r* è l'elogio del pressappochismo: bug a non finire, poligoni che si compenetrano in maniera evidentemente errata e texture che compaiono/spariscono con cadenza completamente casuale. La libertà d'azione è un concetto inesistente, considerando che le missioni sono estremamente lineari e non prevedono

> **"La libertà d'azione è inesistente"**

nemmeno minime variazioni da parte del giocatore, il quale dovrà limitarsi a seguire la via tracciata. Ciò potrebbe anche essere perdonabile, se la trama riuscisse a catturare l'interesse. Purtroppo, la fantasia degli sceneggiatori si è arenata sui soliti stereotipi del poliziotto buono contro i criminali cattivi e, a parte qualche colpo di scena, non c'è nulla di esaltante da segnalare.

Un peccato, considerando che le sequenze di intermezzo sono le uniche parti realizzate in maniera soddisfacente.

Se grafica e trama sono deludenti, il sistema di controllo non fa eccezione: muoversi e mirare con precisione è particolarmente difficile, oltre che inutile, dato che gli avversari non si impegneranno troppo per evitare i proiettili. Qualche miglioramento si nota passando alle sezioni in auto. In questo caso, però, la sensazione di velocità è scarsa e il pop-up (che fa apparire i poligoni solo pochi istanti prima che si trovino davanti al giocatore) esasperato.

Anche questa sezione, teoricamente il fulcro di *Driv3r*, è dunque noiosa e poco ispirata. Quasi un insulto al primo episodio, che, sebbene datato 1999, offriva un modello di guida decisamente più rifinito. Se siete appassionati della serie *Driver*, evitate il terzo capitolo, per non amareggiarvi. Se non vi è mai piaciuta, scartate a priori l'idea di dare a *Driv3r* una chance.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

***GTA: Vice City*, Lug 03, 9**
Il capolavoro di Rockstar unisce le atmosfere criminose di *GTA* allo stile di vita degli Anni '80. Il migliore, almeno sino all'uscita di *San Andreas*.

***Mafia*, Ott 02, 9**
La formula di gioco è la stessa di *Vice City*, ma l'ambientazione è quella dell'America vista ne "Il Padrino". GMC ha allegato *Mafia* al numero di febbraio.

■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Reflections** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Sistema minimo **P4 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con T&L** ■ Sistema consigliato **P4 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.atari.it**

+ Colonna sonora accettabile
+ Filmati d'intermezzo di buona fattura
+ Una missione in più rispetto alle console

- Una missione in più rispetto alle console
- Tecnicamente scadente
- Pessimo sistema di controllo

Gli amanti del trash troveranno molti spunti di discussione con *Driv3r*, gli altri farebbero meglio a investire diversamente i propri risparmi.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	4
SONORO	7	LONGEVITÀ	4

4 1/2

GENERE: STRATEGIA A TURNI

BATTLES IN NORMANDY

"Ancora una volta verso la spiaggia, amici miei!" Forse la citazione non è esatta, ma questo è esattamente ciò che il nuovo wargame di Matrix ci incita a fare.

SOLO IN INGLESE

Battles in Normandy **è disponibile solo in versione inglese, documentazione inclusa. Quest'ultima è a sua volta fornita con il programma unicamente in formato PDF.**

DOVE TROVARLO?

Battles in Normandy **può essere acquistato su Internet dal sito www.matrixgames.com. Le opzioni sono due: l'invio di un CD al nostro indirizzo di casa (44,99 euro) o un download digitale che ci consentirà di risparmiare pagando il gioco 37,99 euro. Il file da scaricare "pesa" 200 MB, ma il servizio supporta programmi di download segmentato come GetRight. La versione inscatolata dovrebbe essere disponibile a breve.**

IN ALTERNATIVA...

The Operational Art of War, Ott 98, 7
Il più longevo e flessibile gioco di simulazione bellica. Con dozzine di scenari, copre le principali operazioni militari storiche e ipotetiche, dal 1890 al prossimo futuro.

Highway to the Reich, Feb 04, 7
Le battaglie dell'operazione Market Garden del settembre 1944, con un innovativo sistema operazionale in tempo reale.

La capacità di movimento di ogni unità è mostrata dagli esagoni illuminati; è anche possibile evidenziare le caratteristiche del terreno in cui è posizionata.

Lo scenario di Omaha Beach permetterà di impratichirsi nella tecniche di sbarco a combattimento senza dover gestire troppe unità.

LO sbarco in Normandia, oltre a essere una delle campagne militari più importanti di tutti i tempi, ha dato spunto a innumerevoli giochi tattici e strategici.

Battles in Normandy, della veterana Matrix Games, ricostruisce l'invasione dalle prime fasi del giugno 1944 alla stabilizzazione della testa di ponte in luglio, con turni di un giorno e ogni pedina che rappresenta un reggimento o una delle unità navali che parteciparono al bombardamento delle spiagge.

Svariati scenari coprono le battaglie per il controllo di "Omaha Beach" (completabili in un'ora) e l'intera campagna di 28 turni (che può essere giocata in uno o due giorni). Sono previste anche situazioni ipotetiche, come la classica possibilità per i tedeschi di muovere per tempo le unità corazzate verso le zone dell'invasione (che, nella realtà storica, fu negata da Hitler).

I due schieramenti (uno dei quali può essere tenuto dall'Intelligenza Artificiale) si alternano a muovere sulla mappa esagonata e a fare combattere le unità. Il sistema che gestisce le battaglie si avvale di "tabelle" che ricordano quelle dei giochi da tavolo: la forza relativa delle unità che si scontrano viene utilizzata come elemento base, e il lancio di un dado virtuale determina l'esito dello scontro. Modificatori vari derivano dall'assistenza di altre unità adiacenti, dal terreno e da eventuali fortificazioni presenti nell'esagono, e da appoggi strategici come quello dell'aviazione o dell'artiglieria. La I.A. del gioco è, e non usiamo la parola alla leggera, eccezionale. Sia gli Alleati,

"L'Intelligenza Artificiale è eccezionale"

sia i tedeschi dovranno faticare parecchio contro l'avversario gestito dal PC: manovre a sorpresa, accerchiamenti e contrattacchi saranno all'ordine del giorno.

Sotto l'aspetto grafico, *BiN* è migliore rispetto allo standard dei wargame: la mappa è stata dipinta a mano e le pedine mostrano chiaramente non solo il tipo di unità che rappresentano e la loro condizione, ma anche il simbolo della divisione cui appartengono. Un difetto è rappresentato dal carattere usato per i testi sullo schermo, talvolta poco leggibile. Sul piano della simulazione, probabilmente, il punto più debole è la rappresentazione dell'arma aerea. La totale superiorità di cui gli Alleati godettero durante l'operazione non è completamente rappresentata e, per esempio, manca la possibilità di utilizzare attivamente gli aeroplani nella ricognizione, così da essere informati sulle mosse dei tedeschi (fatto che storicamente fu di enorme aiuto).

In definitiva, *Battles in Normandy* è senz'altro il meglio sul mercato per la scala operazionale a turni. In varietà e flessibilità non arriva, ovviamente, a battere *The Operational Art of War*; in compenso, dà modo di gestire la campagna in maniera elegante, dettagliata, eppure semplice da imparare. Una vera gemma, la cui prossima applicazione sarà la campagna d'Italia del 1943!

FIAMME SULLE ARDENNE

Il sistema di *Battles in Normandy* apparve nel 1997, con *The Ardennes Offensive*, pubblicato da SSI. Il titolo era dedicato all'ultima grande offensiva tedesca sul fronte occidentale, nell'inverno del 1944. Matrix regala quest'ultimo, aggiornato alle ultime evoluzioni del motore di gioco, non solo con *Battles in Normandy*, ma anche con il demo che trovate all'interno del CD 3 e del DVD allegati alle omonime versioni di GMC di questo mese. Al link **www.ssg.com.au/RunS/scenarios/kursk.htm**, inoltre, è disponibile lo scenario di Kursk '43, compatibile solo con il gioco completo.

Vincenzo Beretta

■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **SSG** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Sistema Minimo **PIII 600, 128 MB RAM, Scheda grafica 8 MB, 280 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 256 MB RAM** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.battlesinnormandy.com**

:: Ottima Intelligenza Artificiale
:: Eccellente sistema operazionale a turni
:: Scenario delle Ardenne come bonus

= Mediocre resa dell'aeronautica
= Copre solo la Normandia
= Manuale solo in PDF

L'offerta di un solo teatro di guerra non batte la varietà di *The Operational Art of War*, ma il sistema di gioco è il migliore disponibile per il livello operazionale.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8
SONORO	4	LONGEVITÀ	8

8

ROBOTS

- Genere **Avventura/piattaforme**
- Casa **Sierra**
- Distributore **Sierra**
- Prezzo **€ 39,99**
- Età Consigliata **7+**

Rodney deve superare passaggi complessi, per raccogliere i rottami disseminati nella città.

IL bello dei videogiochi tratti da pellicole di successo coincide con la prospettiva di rivivere sul monitor del PC le avventure dei personaggi cui ci si è affezionati al cinema. Tuttavia, chi ha un minimo di esperienza videoludica, sa che la qualità dei titoli di derivazione cinematografica lascia spesso a desiderare. *Robots*, il gioco di azione e piattaforme tratto dall'omonimo film, non fa eccezione: ambientazione e protagonisti sono in linea con il grande schermo, mentre la realizzazione tecnica fa storcere il naso.

Durante l'esplorazione degli scenari futuristici, il protagonista Rodney Copperbottom è impegnato con salti su piattaforme fisse e mobili, oltre che con la soluzione di banali enigmi. Capita, per esempio, di dover azionare delle leve per attivare le ventole che consentono al robot di sollevarsi in aria, oppure di combattere contro cani meccanici, così da recuperare la chiave smarrita da un personaggio secondario.
Il motore grafico è decente per quanto concerne la resa d'insieme dello scenario, e ciò aiuta a convogliare nel gioco l'atmosfera del film, ma la gestione delle inquadrature è discutibile. Per non incorrere in errori di traiettoria nei salti e per allinearsi con i nemici durante i combattimenti, è indispensabile adattare manualmente l'angolo visivo.
Il problema è che bisogna farlo con la tastiera, oppure con la levetta analogica di un joypad, dato che *Robots* non supporta il mouse. Problemi di inquadratura a parte, il titolo è molto semplice e sin troppo ricco di checkpoint da cui ripartire in caso di morte. GIOCHI COMPUTER

Il fatto di non poter giocare con il mouse limita le capacità di movimento e di osservazione, causando frequenti errori di allineamento con le piattaforme e con i nemici, e riducendo in maniera drastica il divertimento. **4 1/2**

SHARK TALE

- Genere **Azione/piattaforme**
- Casa **Activision**
- Distributore **Activision It.**
- Prezzo **€ 29,99**
- Età Consigliata **3+**

IL pesciolino Oscar ha deciso di diventare famoso e, per riuscire nel suo intento, è disposto a superare prove di ogni genere, tanto nel film di DreamWorks, quanto nel videogioco di Activision. Quest'ultimo condivide con la pellicola l'eccellente impianto grafico e delizia i giocatori, soprattutto quelli più giovani, con ambientazioni sottomarine cariche di fascino. Anche i modelli dei personaggi sono disegnati con perizia e caratterizzati a dovere, mediante animazioni e doppiaggi di prima qualità.

Shark Tale è un gioco di azione, ma se lo si esamina nei dettagli emerge chiaramente la sua natura composita. In pratica, mentre nuota lungo i fondali, Oscar deve interagire con i pesci evidenziati da apposite frecce, per sbloccare le 25 prove che lo condurranno alla celebrità. Lo stile delle missioni varia in maniera radicale, passando da incursioni stealth, a gare di velocità; da fughe rocambolesche, a sessioni di ballo. Le inquadrature e il sistema di controllo si adattano egregiamente alle diverse situazioni e riescono a proporre un'esperienza coinvolgente. Questo, però, non significa che *Shark Tale* sia un gioco privo di problemi.
Il primo, decisivo per chi deve mettere mano al portafogli, è la durata: bastano due ore e mezza per arrivare alla fine, e poche di più se ci si impegna a completare tutti gli obiettivi bonus per sbloccare i contenuti extra. Un secondo difetto è riscontrabile nel bilanciamento della difficoltà. Mentre le prime prove sono fin troppo elementari, quelle conclusive richiedono un'abilità esagerata rispetto al target "bambinesco" del gioco. GIOCHI COMPUTER

Mentre nuota attraverso la città in cerca di nuove sfide, Oscar deve impegnarsi e raccogliere le ostriche.

Se il film vi è piaciuto e avete dei figli piccoli con cui condividere l'esperienza ludica, *Shark Tale* fa al caso vostro. State pronti a venire in soccorso dei pargoli nelle sezioni più impegnative e gustatevi lo spettacolo, finché dura (poco). **6**

LEMONY SNICKET
UNA SERIE DI SFORTUNATI EVENTI

- Genere **Azione/piattaforme**
- Casa **Activision**
- Distributore **Activision It.**
- Prezzo **€ 29,99**
- Età Consigliata **3+**

Il mouse va utilizzato per scoprire i punti interattivi dello scenario e per tempestare di uova il nemico.

IN origine apparvero i racconti (scritti da Daniel Handler e pubblicati in Italia da Salani), poi venne il film (con Jim Carrey nei panni del perfido conte Olaf), infine il gioco di Activision, con la sua combinazione di azione e piattaforme.

Una Serie di Sfortunati Eventi è un passatempo non particolarmente impegnativo, che ha per protagonisti gli orfanelli Baudelaire: Violet, Klaus e Sunny. I tre personaggi si alternano al comando del gruppo in maniera automatica, cioè, senza che il giocatore possa selezionarli di propria iniziativa, e riescono a risolvere gli enigmi combinando le rispettive abilità. La piccola Sunny è in grado di infilarsi in pertugi angusti e di morsicare gli oggetti con i suoi dentini affilati, mentre Violet è un'inventrice grandiosa, capace di costruire un'arma con un cucchiaio, una barchetta e un manubrio. Klaus, il maschietto della combriccola, dispone di una conoscenza enciclopedica, che lo agevola nella comprensione degli indizi. La parte più impegnativa del gioco coincide con i passaggi sulle piattaforme, che richiedono una certa precisione dei balzi, mentre le fasi di combattimento e di esplorazione non comportano troppe difficoltà. Il sistema di controllo è esente da critiche, proprio come il motore grafico, che comunque non deve mai sopportare un carico eccessivo di dettagli. Purtroppo, come gli altri titoli recensiti in questa pagina, neppure *Lemony Snicket* brilla per longevità e si completa nel giro di tre/quattro ore. GIOCHI COMPUTER

Per chi ha apprezzato il film (e i racconti), *Lemony Snicket* rappresenta una buona occasione per rivivere le gesta dei fratelli Baudelaire. Per i videogiocatori, invece, è un banale miscuglio di enigmi e piattaforme. **5 1/2**

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

IMPOSSIBLE CREATURES

- Casa **Microsoft**
- Distributore **Ubisoft**
- Prezzo **€ 12,85**
- Provato su **FEB 03, 8**

NON si può dire che il genere degli strategici in tempo reale, per quanto apprezzato, rappresenti oggi una fucina di nuove idee. Trovarsi di fronte a qualcosa di originale non è cosa di tutti i giorni, ma può capitare: nel 2003 Relic Entertainment (già responsabile dell'ottimo *Homeworld*) tentò con successo di "uscire dal seminato", dando vita all'intrigante *Impossible Creatures*.

Nei panni di Rex Chance dovremo impegnarci per evitare che la tecnologia Sigma (inventata dal padre di Rex, misteriosamente scomparso) finisca in mani pericolose. Sigma è un potente manipolatore genetico, che permette di raccogliere i DNA di due specie animali per combinarli piacimento, ottenendo così "mostri" tipo coccodrilli alati o rinoceronti con il corpo da ape. Lungo i quindici livelli del gioco dovremo "raccogliere" i DNA delle specie presenti sul territorio utilizzando un apposito fucile, per combinarli nella maniera più creativa ed efficace, allo scopo di ottenere devastanti unità da battaglia. La sperimentazione non sarà gratuita, quindi troveremo anche in *Impossibile Creatures* la necessità di accumulare risorse (carbone ed elettricità), così da alimentare la nostra fucina biologica.

Impossible Creatures conta su un impatto visivo ancora piuttosto valido e in grado di solleticare la creatività di ogni giocatore, il quale, per una volta, potrà creare a piacimento ognuna delle unità da mandare in battaglia. Il manuale tradotto in italiano aiuterà, infine, a comprendere al meglio le dinamiche del gioco, che si presenta totalmente in lingua inglese.

GIOCHI COMPUTER

Niente di meglio di una testa di serpente, per rendere più velenosa un'unità!

Uno strategico dal sapore inconsueto: combinando i DNA delle varie specie creeremo un esercito... personalizzato!

STARSKY & HUTCH

- Casa **Empire**
- Distributore **Leader**
- Prezzo **€ 14,99**
- Provato su **AGO 03, 6**

CHI, guardando una scintillante Ford Gran Torino rossa e bianca, non sente scorrere un brivido lungo la schiena, probabilmente non ha conosciuto le avventure di una delle coppie di poliziotti meglio assortite che la televisione abbia mai proposto.

Dave Starsky e Ken Hutchinson, protagonisti del serial classe "Anni '70", erano agli antipodi dal punto di vista caratteriale, ma sapevano completarsi per risolvere i casi, sfruttando un misto di impulsività (Starsky) e di intuitività (Hutch), anticipando molti duetti celebri del genere poliziesco sul piccolo e sul grande schermo.

La coppia è tornata alle luci della ribalta nel 2004, grazie al film con Ben Stiller e Owen Wilson; prima ancora, il mondo dei videogiochi se ne è ricordato provando a replicarne le gesta in un titolo arcade vagamente ispirato alle dinamiche di *Grand Theft Auto*.

In *Starsky & Hutch*, i nostri eroi si troveranno a gironzolare per le strade di Bay City a bordo dell'immancabile bolide biancorosso, alla ricerca di criminali da ridurre a più miti consigli. Un indicatore in alto sullo schermo rappresenterà l'indice d'ascolto della "puntata" che staranno vivendo. In realtà, non sarà altro che il limite entro cui potranno svolgere il compito assegnato loro.

In pratica, bisognerà guidare vorticosamente attraverso il denso traffico di Bay City, cercando di raccogliere i power-up presenti e facendo fuoco contemporaneamente dall'auto in corsa, in un cocktail abbastanza riuscito tra *Crazy Taxi* e uno sparatutto 3D. Al termine di ogni "episodio", narrato attraverso sottotitoli in italiano, un breve intermezzo a fumetti guiderà a quello successivo, ma la sostanza, dal punto di vista della giocabilità, non cambierà.

GIOCHI COMPUTER

Uno alla guida e uno alla "357 Magnum": quando si dice una coppia affiatata!

L'esordio della celebre coppia di poliziotti americani nel mondo dei videogiochi è un po' ripetitivo.

ANCORA BUDGET

Di seguito troviamo elencati i giochi più interessanti che potremo acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già presenti sugli scaffali, presentiamo (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

ATARI

NEI NEGOZI	
Alone in the Dark 4	€ 14,99
Deadly Dozen	€ 14,99
Desperados	€ 14,99
Discworld Noir	€ 14,99
Driver	€ 14,99
Gunship	€ 14,99
Ka-52 Team Alligator	€ 14,99
Le Mans 24 Ore 1,5	€ 14,99
Starship Troopers	€ 14,99
The Wheel of Time	€ 14,99
Unreal Tournament Game of the Year Edition	€ 14,99
Stuart Little 2	€ € 9,99
Unreal Tournament 2003	€ 19,99
Taz Wanted	€ 9,99
Grand Prix 4	€ 9,99
Civilization III	€ 9,99
B-17 Flying Fortress The Mighty Eight	€ 9,99
Ralph il Lupo all'Attacco	€ 9,99
Taz Wanted	€ 9,99
Deadly Dozen	€ 9,99
Master of Orion	€ 9,99
Patrician 2	€ 9,99
Vietnam Line of Sight	€ 9,99
MS Pacman	€ 4,99
Hero X	€ 4,99
Edge of Chaos	€ 4,99
Atari '80 Classic Games	€ 4,99
Operation Blockade	€ 4,99
Dig Dug	€ 4,99
Moonbase Commander	€ 4,99
Unreal Tournament	€ 4,99
Enter the Matrix	€ 29,99

EA

NEI NEGOZI	
007 NightFire	€ 16,90
Black & White	€ 14,99
Command & Conquer Red Alert 2	€ 14,99
FIFA 2002	€ 14,99
Freedom Force	€ 16,90
Global Operations	€ 16,90
Madden NFL 2003	€ 16,90
NHL 2002	€ 14,99
NHL 2003	€ 16,90
Sid Meier's SimGolf	€ 16,90
SimCity 3000 World Edition	€ 14,99
Total Club Manager 2004	€ 14,99
FIFA Football 2004	€ 14,99
SimCity 4	€ 14,99
NBA Live 2004	€ 14,99

LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

LA PAROLA AI LETTORI

In questa pagina, trovano voce le opinioni dei nostri lettori. Se pensate che GMC abbia trattato il vostro gioco preferito troppo male, oppure che un titolo sia stato ingiustamente premiato, non avete che da far sentire la vostra voce!

CHARIOTS OF WAR

■ Slitherine Soft. ■ Set 03 ■ VOTO 6

Chi erano i Mitanni? Quale era la capitale dell'impero Ittita? Cos'è Kizzuwatna? Se pensate che dai videogiochi non si impari mai nulla, è il momento di comprare *Chariots of War*, un gioco strategico gestionale a turni che vi trasporterà nel mezzo dell'Età del Bronzo.
Lo schema è quello classico: raccolta e commercio di risorse, costruzione di edifici e creazione di unità militari sempre più potenti. In sette scenari, sarete in conflitto con i vostri vicini, in genere popoli mai sentiti nominare come i Lukka o i Nasamoni. Dovrete ingaggiare un'infinità di battaglie e qui viene il punto di forza di *Chariots of War*, perché, una volta schierate le truppe contro un nemico di cui quasi sempre ignorerete la forza e l'esatta posizione, assisterete allo scontro senza poter intervenire. Sembra una limitazione, ma al contrario, oltre a conferire realismo alle battaglie, vi terrà in tensione per tutta la loro durata. La grafica in 2D è superata e impallidisce di fronte a titoli come *Rome: Total War*, ma se vi è venuta l'allergia a furia di fare il marine o il cavaliere Jedi, *Chariots of War* potrebbe essere una scelta originale e anche istruttiva.

Rinaldo Colussi

Un gioco di strategia alternativo, dalla profondità quasi senza paragoni. La grafica, però, non è certo all'altezza di capolavori più blasonati. **7**

GTA VICE CITY

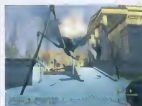
■ Rockstar ■ Lug 03 ■ VOTO 9

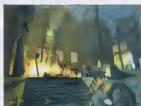
Molto apprezzato dai videogiocatori di ogni età, *GTA Vice City*, dopo un eccezionale successo su PlayStation 2, è arrivato su computer. È un titolo che propone una vasta scelta di azioni, con un armamentario tutt'altro che limitato: circa 120 veicoli tra cui imbarcazioni, elicotteri, motociclette e autobus. In *Vice City*, insomma, si può fare un po' di tutto. La trama non impone di dover passare attraverso determinati livelli, ma lascia libertà d'azione e di scelta al personaggio. La longevità del gioco è molto elevata, dato che, dopo aver svolto i compiti che i vari comprimari ci avranno assegnato, potremo lasciarci trasportare dal nostro lato più oscuro e maligno, girando liberamente per la città, uccidendo il primo tizio che ci sembrerà sgarbato o rubando un'auto a un inconsapevole turista e lanciandoci in spettacolari inseguimenti. *Vice City*, inoltre, è un gioco dai requisiti minimi non troppo alti e dalla grafica non eccessivamente "pesante".

Pilota Pazzo!

Consiglio a tutti di non dimenticare *GTA Vice City* a causa dell'imminente uscita di *San Andreas* per computer. Ha troppe buone qualità per finire a prendere polvere su uno scaffale. **9**

HALF-LIFE 2

■ Valve ■ Nov 04 ■ VOTO 9

Carlo Barone, sul numero 96 di GMC, ha scritto: "Mai attesa fu meglio ripagata". Come non dargli ragione? Le nuove avventure di Gordon Freeman sono tornate, con grafica e giocabilità fantastiche.
Già dai primi minuti, vediamo il misterioso uomo con la valigetta, immagini di Black Mesa e un viaggio che fa tanto dejà vu, per poi incontrare vecchie conoscenze. Appena indossata la tuta e impugnato il piede di porco, l'azione diventa frenetica e così rimane fino alla fine. Una delle novità più belle di *Half-Life 2* è la possibilità di usare i veicoli. L'Intelligenza Artificiale è particolarmente curata, infatti i soldati tenteranno di ucciderci utilizzando vere tattiche offensive.
Insomma, mai attesa fu meglio ripagata, però *HL 2* non merita 10 per alcuni difettucci che fanno storcere il naso, come i caricamenti un po' troppo lunghi tra un livello e l'altro.

Bonny

Semplicemente, uno dei migliori titoli mai apparsi per computer, anche se non riesce a raggiungere la vera perfezione a causa di qualche piccolo difetto. **9**

PRINCE OF PERSIA

■ Ubisoft ■ Dic 03 ■ VOTO 9

Prince of Persia, un gioco come tanti, ma un capolavoro come pochi nel suo genere. È riuscito a stupirmi, tanto per le abilità del protagonista (quali la varietà di mosse eseguibili sin dall'inizio del gioco, le acrobazie), quanto per l'ottimo motore grafico, che si sposa perfettamente con le ambientazioni - vaste e dettagliate - e i personaggi. La trama è coinvolgente dal principio e ciò fa sì che il giocatore si immedesimi ancor di più nei panni del protagonista. Anche i vari temi sonori, realizzati con attenzione, trovano il giusto posto nelle "ricostruzioni sceniche" a tema orientale. Per quanto concerne la giocabilità, devo aggiungere che i controlli sono piuttosto intuitivi e le inquadrature, anche se qualche volta un po' fuori posto, si inseriscono in modo appropriato nei vasti scenari. Decisamente una valida realizzazione; peccato per le ore di gioco piuttosto limitate: non superano la decina.

Fabrizio Marchionne

Un titolo che, nonostante non offra molte ore di gioco, è vivamente consigliato a chiunque desideri vivere un'avventura indimenticabile a tema orientale. **9**

Se volete esprimere la vostra opinione su un gioco, basta scrivere una mail (nemesis@futureitaly.it) o una lettera (l'indirizzo è sempre Giochi per il Mio Computer - Via Asiago 45 - 20128 Milano) a Nemesis, che ogni mese selezionerà le migliori quattro prove. Non scrivete più di 800 caratteri e non dimenticatevi il voto espresso in scala decimale, esattamente come a scuola!
La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti in redazione. I manoscritti, pubblicati o meno, non verranno restituiti.

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Half-Life 2
GMC.Gorman
"Sempre gli stessi generi..."

Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"Qualcuno mi faccia ridere!"

Brothers in Arms
BANNED.Neon
"Dannati 88!"

Pacific Fighters
GMC.Homer
"L'ottimismo vola, a volte .."

World of Warcraft
GMC.Death_Dealer
"Ci mancavano solo i filmini. "

GTR
GMC.Pettinato
"Maledetta chicane!"

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passiamo la notte aggirandoci per le strade di City 17, diamo un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Sierra Distributore: Sierra
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05
Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse

2) DOOM 3 Set 04 VOTO 9
Casa. Activision Distributore Leader
Guida Completa: Ott 04 **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) FAR CRY Apr 04 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
Trucchi: Giu 04 **Demo:** DVD Apr 04
L Intelligenza Artificiale evoluta e l elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

4) CALL OF DUTY Dic 03 VOTO [illegible]
Casa Activision Distributore Leader
Trucchi: Mag 04/Apr 05 **Demo:** Nov 03/Dic 03
Ci farà sentire parte di un gruppo di uomini impegnati a sopravvivere al dramma della II Guerra Mondiale

5) MOH: PACIFIC ASSAULT Dic 04 VOTO 8
Casa EA Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 04/Feb 05
La guerra nel Pacifico combattuta sulle spiagge e tra la vegetazione Innovativo, ma con qualche sbavatura.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 4
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Gen 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Gen 05
Spettacolo, tattica e libertà: PES 4 perfeziona la sua formula e non teme confronti, né con il capitolo precedente, né con la concorrenza.

2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04 VOTO 8
Casa EA Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 04
La serie FIFA ha dimostrato di essere maturata PES domina ancora ma la partita è combattuta

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa EA Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di FIFA 2005.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO [illegible]
Casa. Virgin Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa Gremlin Distributore Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto. 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa. Ubisoft Distributore Ubi Soft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Gen 03/Mag 03
Più giocabile che in passato e "spinto" dall ultima versione del motore grafico di Unreal Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO 8
Casa Gathering Distributore Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 04/DVD Nat 04
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I A

4) BROTHERS IN ARMS Apr 05 VOTO [illegible]
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace anche se "giocosa"

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02 VOTO 8
Casa. Microsoft Distributore Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05
A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03 VOTO [illegible]
Casa EA Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna.

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa Sierra Distributore Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 03
L ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00 VOTO [illegible]
Casa Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Lug 01 **Demo:** Nov 00
L Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO 9
Casa Codemasters Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: Ott 04
La formula vincente della serie Total War sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.

2) BLACK & WHITE Apr 01 VOTO 9
Casa Electronic Arts Distributore: EA
Soluzione: Da Lug 01 a Nov 01 **Demo:** Nessuno
Innovativo e geniale, questo titolo ci farà vestire i panni di una divinità Non perdiamo l occasione

3) WARCRAFT III Ago 02 VOTO 9
Casa Blizzard Distributore: Sierra
Guida: Set 02/Ott 02 **Demo:** Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili

4) AGE OF MYTHOLOGY Nov [illegible] VOTO [illegible]
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: The Titans Feb 04 **Demo:** Nat 02
La saga dei grandi imperi della Storia si colora di miti e leggende Un titolo classico al meglio della sua forma

5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOTO 8
Casa Eidos Distributore Leader
Trucchi: Feb 04 **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION III VERSIONE ITALIANA
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mag 02 Voto: 8
Guida: DVD di Set 02
Demo: DVD di Lug 03
Torna il gioco strategico più amato, con la possibilità di giocare in Rete e le epoche aggiuntive, grazie all'ultima espansione.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02 VOTO 8
Casa Strategy First Distributore Leader
Trucchi: Set 02 **Demo:** Nessuno
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Demo:** Nessuno
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali La galassia ci attende in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02 VOTO 7
Casa 3DO Distributore Leader
Trucchi: Dic 02 **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo

GESTIONALI

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli. Il divertimento si moltiplica!

■ **LE PIETRE MILIARI:** SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) GHOST MASTER Lug 03 VOTO 8
Casa: Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Lug 03
Vestire i panni di un signore dei fantasmi, per scacciare gli umani dalle nostre sinistre dimore

4) FOOTBALL MANAGER 2005 Nat 04 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 04
Gli sviluppatori della serie Scudetto hanno cambiato editore, ma il loro gestionale resta insuperabile.

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Gen 04 ■ **Demo:** Apr 03
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico.

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto 9
■ **Soluzioni:** Gen 98/Gen 01
■ **Demo:** Set 97/Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa

■ **LE PIETRE MILIARI:** la serie di Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam &

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O
■ **Soluzione:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere.

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Sierra
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa: Funcom Distributore: 3D Planet
■ **Soluzione:** Feb 01/Mar 01 ■ **Gioco completo:** Mar 04
Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati.

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Dic 04 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** DVD Dic 04/DVD Apr 05

Duelli e acrobazie spettacolari sono le chiavi di questo eccezionale gioco d'azione. Il Principe non è mai stato così bello e tenebroso.

■ **LE PIETRE MILIARI:** Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

2) MAX PAYNE 2 Dic 03 VOTO 9
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 - Gen 03 ■ **Trucchi:** Mar 03 ■ **Demo:** Nat 02
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Set 03 Voto. 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

I cento anni del volo a motore e i venti della serie Flight Simulator non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!

■ **LE PIETRE MILIARI:** Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Patch:** Apr 02/Ago 02 ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Patch:** DVD Apr 04 ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale, con nuovi aerei e campagne dinamiche

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 03
Sei velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l'erede di Flanker 2.5

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa: Hasbro/Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell'equipaggio. Anche in budget

GIOCHI DI RUOLO

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Ott 02 Voto 9
■ **Soluzione:** Nov 02/Dic 02/Nat 02
■ **Demo:** DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

■ **LE PIETRE MILIARI:** La mitica serie di Ultima, Pool of Radiance,

2) MORROWIND Mag 03 VOTO 9
Casa: Bethesda Distributore: Ubisoft
■ **Sol:** Set 02/ Ott 02 ■ **Trucchi:** Mar 03 ■ **Patch:** Nat 03
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05 VOTO 8
Casa: LucasArts Distributore: Activision
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC è ancora targato EA: la grafica è sempre convincente e l'Intelligenza Artificiale ha fatto passi da gigante.

■ **LE PIETRE MILIARI:** Links, Front Page Sports Football '96, Advantage

2) NHL 2004 Nov 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 03
Una nuova annata di hockey NHL su computer, ancora più giocabile e ricca con la modalità Dynasty

3) NBA LIVE 2004 Nat 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il 2004 saluta la svolta verso il realismo del grande basket su PC targato EA. È ancora canestro!

4) TOP SPIN Dic 04 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A

5) TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Dic 04 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il sogno di tutti i videogiocatori appassionati di skateboard: giocabilità e Story Mode d'eccezione

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Apr 05 ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04
2) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00
3) BATTLEFIELD VIETNAM Apr 04 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

GIOCHI DI RUOLO ONLINE

1) WORLD OF WARCRAFT Mar 05 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Sierra
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
2) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
3) STAR WARS GALAXIES AN EMPIRE DIVIDED Set 03 VOTO 8
Casa: Sony Online/LucasArts Distributore: Halifax
■ **Guida:** Giu 04 ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97
2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno
3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03
2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00
3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00
3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA VICE CITY Lug 03 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida ai segreti:** Ott 03/Nov 03
2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 1/2
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Ecco i titoli migliori secondo i nostri lettori. Per partecipare, basta collegarsi al Forum di GMC:

■ **ARATOS**
Strategia in tempo reale
1. Starcraft
2. Starcraft: Brood War
3. Age of Empires II
4. Warcraft III
5. Commandos II

■ **MB MAVERICK**
Giochi di ruolo
1. Knights of the Old Republic
2. Neverwinter Nights
3. Arcanum
4. Morrowind
5. KOTOR 2: The Sith Lords

■ **SCREAM'89**
Avventure
1. Sybena 2
2. Grim Fandango
3. Syberia
4. The Longest Journey
5. Broken Sword 3

■ **AB DJ**
Sparatutto in soggettiva
1. Doom 3
2. Call of Duty
3. Far Cry
4. Half-Life 2
5. Half-Life

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BRYO 199443817
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 055/3247352
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROIDS 02/38093481
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/783676
SIERRA 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBI SOFT 02/4886711

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC TRUCCHI

Un livello complicato vi fa perdere il sonno? Volete scoprire tutti i segreti dell'ultimo gioco acquistato? Niente panico: con i trucchi di GMC darete nuova vita ai vostri titoli preferiti!

TRUCCO DEL MESE WARRIOR KINGS BATTLES

Per rendere più accessibile il titolo strategico allegato il mese scorso all'edizione Budget di Giochi per il Mio Computer, è sufficiente digitare i seguenti codici sulla tastiera durante qualsiasi momento di ogni campagna.

CODICE	EFFETTO
gimmegimme	Aumenta in modo cospicuo le risorse disponibili
doyousee	Mostra immediatamente tutta la mappa
makemenalls	Rende le vostre unità più forti e resistenti

NBA LIVE 2005

Entrate nel menu My NBA e da lì accedete alla schermata NBA Lounge, dove tra le opzioni disponibili c'è anche l'inserimento dei codici. Qui potrete sbizzarrirvi a sbloccare nuove scarpe, nuove divise e a facilitare il Dynasty Mode.

CODICE	EFFETTO
FHM389HUB0	Sblocca tutti i modelli di scarpe
1NVDRB9ER2	Sblocca tutte le divise
PRYI234N0B	Sblocca tutti gli Hardwood Classics
YISSSSCZ0E	Aggiunge 50.000 Dynasty Point
XVLjD9B9SV	Sblocca le scarpe Air Unlimited
VNBA60230T	Sblocca le scarpe Huarache 2k4
23BBHDFCBJ	Sblocca le scarpe Shox Elite
234SDJF9W4	Sblocca le scarpe Zoom Generation Low
HDIB34NN9N	Sblocca la divisa altemativa dei Atalanta Hawks
AAPSEUD09U	Sblocca la divisa alternativa dei Dallas Mavericks
NAVNY29S4B	Sblocca la divisa alternativa dei Golden State Warriors

CODICE	EFFETTO
JRE7H4D90F oppure JRE7H4D9WH	Sblocca la divisa altemativa dei New Orleans Hornets
BHDB7YY27Q	Sblocca la divisa alternativa dei Seattle Supersonics

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Per abilitare il cheat mode, è sufficiente premere \ così da accedere alla console di comando, in cui digitare i codici desiderati. Questi, però, avranno effetto solo ai livelli di difficoltà Sogno o Insonnia. Inoltre, alcuni codici, come l'invincibilità, sono disattivabili semplicemente ripetendo la stringa che li ha abilitati.

CODICE	EFFETTO
pkammo	Munizioni al massimo
pkpower	Munizioni e salute al massimo
pkweapons	Abilita tutte le armi
pkgold	Aumenta il denaro disponibile
pkkeepbodies	I cadaveri dei nemici non scompaiono
pkdemon	Attiva la modalità Demone
pkweakenemies	Rende i nemici molto deboli
pkgod	Rende invincibili
pkhaste	Aumenta la velocità
name [nickname]	Sostituisce al vostro nome attuale, quello inserito al posto di [nickname]
fov (0-255)	Aumenta o diminuisce l'ampiezza dell'angolo della visuale del valore scelto (100 è il valore base)
hudsize (0-3)	Aumenta o diminuisce le dimensioni dell'interfaccia
msensitivity (0-200)	Aumenta o diminuisce la sensibilità del mouse
pos	Dà le coordinate della vostra posizione nel livello
msmooth <0 or 1>	Abilita o disattiva l'inerzia del puntatore del mouse
showweapon <0 or 1>	Abilita o disattiva la visione dell'arma sullo schermo
exit	Causa l'uscita dal gioco

Questo è ciò che accade in *Painkiller: Battle Out of Hell* con la modalità Demone sempre attiva: forze del male attente a voi!

Sbloccare le divise alternative e le nuove scarpe aggiunge ulteriore varietà al già vasto *NBA Live 2005*.

EVIL GENIUS

Per abilitare il Cheat Mode principale, è sufficiente digitare sulla tastiera la parola **humanize**. Apparirà sullo schermo il messaggio "Task Complete". Digitate la combinazione di tasti scelta, per godervi l'effetto del trucco.

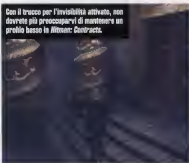
CODICE	EFFETTO
Ctrl+C	Aggiunge 100.000 $ al vostro patrimonio
Ctrl+A	Aggiunge un servo e uno scagnozzo di ogni tipologia disponibile
Ctrl+O	Abilita tutte le stanze e gli oggetti
Ctrl+T	Abilita tutte le trappole
Ctrl+S	Disattiva le esplosioni e i raid aerei
Ctrl+N	Diminuisce il Chaos Mondiale
Ctrl+M	Aumenta il Chaos Mondiale

Con il Developer Mode attivato in *Evil Genius*, avrete modo di decidere della vita dei vostri scagnozzi più importanti!

Per utilizzare il Developer Mode, invece, la procedura è un po' più complicata, ma le possibilità che si aprono ricompensano gli sforzi. Andate nella cartella in cui sono installati i file del gioco e seguite il seguente percorso **\evil genius\dynamicresources\config**. Dovrete modificare i file **default.ksb** e **autoexec.con** contenuti in questa directory. È consigliabile fare una copia di sicurezza di entrambi prima di modificarli. Usate un editor di testo (il Blocco note andrà benissimo), stando attenti a togliere la selezione "Apri sempre con questo programma". Nel primo file, dovrete aggiungere in un qualsiasi punto del listato **ToggleDebugCommands:Ctrl+D**, osservando rispettosamente le maiuscole e le minuscole. Perché il Developer Mode sia finalmente attivo, aprite anche il file **autoexec.con** e, come prima, aggiungete la riga di comando **DF_RedefineDebugShortcuts 1**. Ora, avviate il gioco e, nella schermata d'azione, premete **Ctrl+D** e successivamente **** per attivare la console. A questo punto, basterà inserire uno dei seguenti codici, per ottenere gli opportuni benefici:

CODICE	EFFETTO
DF_AgentsGoHome true	Tutti gli agenti nemici che arrivano sulla vostra isola tornano immediatamente alla base senza fare rapporto
DF_BuildInstantObjects true	Disabilita il tempo di costruzione degli oggetti
DF_BuildInstant true	Disabilita il tempo di costruzione delle stanze
Money [numero]	Per ottenere la somma di denaro indicata, inserendo un numero al posto di [numero]
RemoveMoney [numero]	Detrae la somma di denaro indicata, inserendo un numero al posto di [numero]
add [numero] [codice del servo]	Inserendo un numero al posto di [numero] e uno dei codici sottostanti al posto di [codice del servo], genera l'ammontare di servi del numero e della tipologia indicate.

100 (Worker) **101** (Marksman) **102** (Valet) **103** (Technician) **104** (Guard) **105** (Biochemist) **106** (Scientist) **107** (Spin Doctor) **108** (Mercenary) **109** (Diplomat) **110** (Playboy) **111** (Martial Artist) **112** (Quantum Physicist)

Con il trucco per l'invisibilità attivato, non dovrete più preoccuparvi di mantenere un profilo basso in *Hitman: Contracts*.

Alcuni trucchi del Developer Mode possono essere usati direttamente dalla schermata di gioco principale:

CODICE	EFFETTO
Ctrl+T oppure **Ctrl+Shift+T**	Completa l'addestramento degli schiavi appena reclutati
D	Dopo aver selezionato un'unità qualsiasi, ne causa la morte
Ctrl+F	Incendia l'unità selezionata

HITMAN: CONTRACTS

Per abilitare il Cheat Mode e la console di modifica del gioco, aprite con il Blocco note il file **HitmanContracts.ini** – meglio farne una copia prima di iniziare la procedura – presente nella directory in cui è installato il gioco (quella base dovrebbe essere **C:\Programmi\Eidos\Hitman Contracts**).
Aggiungete, al termine del listato, le seguenti stringhe:
EnableConsole 1
EnableCheat 1
Salvate, chiudete e, in seguito, avviate il gioco. Adesso, in qualsiasi punto della missione premete **Shift+Esc** per far apparire la console. Cambiate in **1** la cifra posta a fianco ai codici, quando è presente, oppure premete semplicemente **Invio** per attivare il trucco.

CODICE	EFFETTO
give some	Abilita tutte le armi, escluse quelle speciali, con il massimo delle munizioni
give all	Abilita tutte le armi, incluse quelle speciali, con il massimo delle munizioni
end level	Per saltare al livello successivo
god mode	Invincibilità
infammo	Abilita le munizioni infinite
Invisibile	Rende 47 invisibile ai nemici

Per accedere subito a tutti i livelli, invece, sempre nel file **HitmanContracts.ini** togliete le due stringhe precedentemente aggiunte e modificate la prima riga da **DefaultScene=AllLevels\Logos.gms** in **DefaultScene=AllLevels\LevelMenu.gms**. Salvate il file e chiudete Blocco note. Fate partire il gioco e noterete, all'inizio, un menu in cui scegliere la missione e l'equipaggiamento di partenza.

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Per attivare il Cheat Mode è sufficiente premere \ così da abilitare la console di comando. A quel punto, inserite uno dei seguenti codici, per ottenere i relativi vantaggi:

CODICE	EFFETTO
thematulaaklives	Attiva l'invincibilità
darman	Accesso istantaneo alla campagna successiva
fly	Permette di volare
ghost	Per passare attraverso i muri
playersonly	Disabilita l'intelligenza Artificiale dei nemici
fierfek	Ripristina il valore massimo delle munizioni
slomo [numero]	Inserendo una cifra al posto di [numero] è possibile alterare la velocità del gioco

FULL SPECTRUM WARRIOR

Nel menu iniziale, scegliete l'opzione "Contenuti Extra", poi entrate nella schermata di inserimento dei codici. Scrivete la password che preferite per attivare il trucco.

CODICE	EFFETTO
NICKWEST	Attiva la modalità "Teste Giganti"
MERCENARIES	Permette di avere munizioni infinite

PERIMETER

Per accedere a tutte le campagne della modalità single player, create una nuova cartella con nome **Profile0** all'interno della directory in cui il gioco salva i dati dei profili (per esempio: **C:\Programmi\Codemasters\Perimeter\Resource\Saves**). In questa nuova cartella, create un file di testo e dategli come nome **data** senza estensione (potete rimuovere il **.txt** abilitando la visualizzazione delle estensioni nelle opzioni della cartella, rinominando il file e cancellando la parte del nome che non vi interessa). All'interno di questo file, scrivete le seguenti righe di codice.

```
[General]
name=ABBYCHEAT
lastMissionNumber=28
difficulty=1
```

Poi salvate e avviate il gioco. Scegliendo il profilo **ABBYCHEAT** avrete sbloccato tutte le missioni.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

PRIMA PARTE

STAR WARS KOTOR 2 THE SITH LORDS

Tra pianeti distrutti dalla guerra e antichi misteri, ecco la prima parte della guida completa a uno dei giochi di ruolo su PC più attesi di questa stagione.

TRUCCHI

LE REGOLE DEL GIOCO

KOTOR II, come il suo predecessore, è basato sul sistema di regole del gioco di ruolo cartaceo di "Guerre Stellari", il sistema D20 inventato per la terza edizione di "Dungeons & Dragons" da Wizards of the Coast. Vediamo alcune delle meccaniche di base per costruire al meglio il personaggio.

CARATTERISTICHE

Forza – Bonus alle possibilità di colpire in corpo a corpo e al danno con armi da mischia (vibrolame, spade laser).

Destrezza – Bonus alle possibilità di colpire con armi da lancio o da fuoco (blaster, granate) e alla Difesa che rende più difficile essere colpiti dagli avversari.

Costituzione – Bonus ai Punti Vitalità guadagnati per ogni livello. La Costituzione determina il tipo di impianti compatibili con ogni personaggio.

Saggezza – Bonus ai Punti Forza dei Cavalieri Jedi e ai tiri salvezza relativi ai Poteri della Forza. Gli effetti dei Poteri della Forza usati da un Jedi con una Saggezza molto alta sono più difficili da evitare con i tiri salvezza.

Intelligenza – Bonus ai punti da spendere nelle abilità a ogni livello d'esperienza.

Carisma – Aumenta la portata e l'efficacia dei Poteri della Forza di un Cavaliere Jedi. Riduce

Questa guida a *Star Wars – Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* descrive le azioni essenziali per portare a termine le missioni e giungere in fondo alla trama principale, tenendo conto della possibilità di seguire sia il sentiero del Lato Chiaro, sia quello del Lato Oscuro della Forza. Non ha particolare importanza avere un protagonista femminile o maschile (cambiano solo alcuni dialoghi all'interno del gioco e la possibilità di avere un personaggio comprimario diverso). La guida è divisa per mappe, con ogni capitolo che descrive le azioni da compiere in una determinata area. Nelle colonnine laterali, invece, troverete informazioni utili riguardanti il sistema di gioco, quello di combattimento e la creazione del vostro alter ego.

INTRODUZIONE E TUTORIAL LA EBON HAWK

Scafo interno

Dopo il filmato introduttivo, comincerete sul ponte principale della nave al punto **(1)**. Dopo aver riparato l'iperguida, inoltre, dovrete tornare in questa zona per utilizzare la mappa galattica e andare su Peragus II. Recatevi nella sala di comunicazioni al punto **(2)**, aprite il cilindro e prendete la spina informatica: con essa, accedete alla console e aprite la porta per la stiva principale, al punto **(3)**. Dopo essere stati all'esterno della nave, tornate qui insieme a 3C-FD e passate in modalità solitaria. Uno dei droidi dovrà rimanere collegato alla console, mentre l'altro dovrà andare oltre la porta esterna dell'officina **(7)**. Il primo chiuderà la porta esterna ed aprirà quella interna, consentendo al secondo di entrare. Nell'ambulatorio, al punto **(4)**, troverete il vostro personaggio principale. Aprite il contenitore, raccogliete il medpac e curatelo. Nella stiva, al punto **(5)**, troverete 3C-FD. Andate alla porta della sala macchine **(8)** e usate una delle mine recuperate all'esterno per aprirla, quindi dirigetevi verso l'iperguida, in fondo alla stanza, e riparatela.

Scafo esterno

Al punto **(1)** troverete l'elevatore che vi porterà all'interno della nave. Al punto **(2)** ci sono diversi portelli aperti con vari oggetti, mentre al **(3)** sono presenti dei cavi scoperti: riparateli in modo da aprire le porte del dormitorio di tribordo. Nel punto **(4)** rinverrete le mine che vi servono.

PERAGUS II

Livello amministrativo

Vi sveglierete al punto **(1)**. Andate al punto **(2)** e aprite l'obitorio tramite la console. Nel punto **(3)** incontrerete Kreia e troverete una torcia al plasma. Il punto **(4)** porta ai dormitori, ma la porta è sbarrata. Al punto **(5)** e al punto **(7)** accederete a delle console che vi forniranno informazioni sui droidi. Per andare nelle Gallerie Minerarie dovrete uscire da **(6)**. Se usate l'abilità Furtività, potrete, tramite la console **(10)**, disattivare i droidi al punto **(9)**

e aprire le prigioni al punto **(11)**. Tornando in questa sala dopo essere stati nei dormitori sarete impegnati in un combattimento con il droide assassino. Una volta distrutto, raccogliete gli oggetti (tra cui il vocabolario per l'HK che si trova sulla Ebon Hawk), quindi andate all'uscita nella zona **(13)**. Potrete usare la console al **(10)** dopo aver scovato Atton, per contattare T3-M4 e prenderne il controllo, quindi proseguire al Vano Hangar. Il punto **(12)** è l'uscita verso il Deposito di Carburante, ma riuscirete ad accedervi solo dall'altra parte. Dal punto **(13)** entrerete nel Ponte di Comando della Harbinger.

Vano hangar

Al punto **(1)** assumerete il controllo di T3-M4. Andate fino a **(2)**, distruggete i droidi e proseguite al **(3)** verso il Deposito di Carburante. Al **(4)** potrete usare una mina per aprire la porta. Riparate la console e aprite la porta del Deposito al punto **(6)**. Dopo aver superato l'Harbinger, tornando da questa parte, potrete rimpiazzare il condotto danneggiato e uscire dalla porta a est. Al punto **(7)**, tornando indietro, troverete alcuni droidi Mark II da distruggere. Al punto **(8)** vi imbatterete in un grande droide da battaglia, mentre al **(9)** c'è una console che potrete distruggere, in modo da aprire la porta al **(10)** senza togliere il gas venefico e correre attraverso la stanza. Al punto **(11)** uscirete verso la Ebon Hawk. Non appena vi avvicinerete alla nave, verrete attaccati da alcuni Sith, ma riuscirete ad abbatterli con le torrette laser.

Deposito di Carburante

Entrerete in questa zona quattro volte, le prime due con T3-M4 tramite gli ingressi nei punti **(1)** e **(3)** e, in seguito, con tutti i personaggi dai punti **(5)** e **(12)**. Entrando da **(1)**, continuate verso **(2)**, raccogliete gli oggetti, quindi andate verso **(4)**. L'entrata a **(3)** conduce al Vano Hangar: continuate da qui fino al **(4)**. Più tardi, abbattete il campo di forza e tornate verso il Vano Hangar per arrivare alla Ebon Hawk. Aprite il portello del Livello Amministrativo **(5)** andando alla console al **(4)**, quindi proseguite al **(5)** per entrare nelle Gallerie Minerarie. Parlando con il droide al **(6)** scoprirete che è in grado di imitare le voci registrate.
Continuate al **(7)**, scovate il sensore a impronta sonora, portatelo a HK-50 e registrate la voce del minatore. Il codice lo recupererete dal droide stesso, oppure tramite le due console al punto **(10)**. Con questi dati, aprite il portello al punto **(11)**. Al punto **(8)** verrete attaccati da due droidi; al **(9)** potrete uscire per andare al Livello Amministrativo, al punto **(11)** uscirete all'esterno dell'asteroide, mentre il **(12)** porta alla Sala Motori dell'Harbinger. Al **(13)** troverete il condotto di controllo per l'Hangar 25. Distruggete i droidi e procedete al **(14)**, alla console tramite cui abbasserete il campo di forza per poi andare verso il Vano Hangar al **(6)**.

TRUCCHI

il costo in Punti Forza quando si usano Poteri di allineamento diverso da quello del personaggio (Poteri del Lato Chiaro per un personaggio del Lato Oscuro e viceversa). Un alto Carisma fornisce bonus ai compagni di avventura nel colpire gli avversari. Modifica l'efficacia dell'abilità Persuasione.

TIRI SALVEZZA

Tempra – Definisce la resistenza del personaggio alle aggressioni fisiche (veleni, gas, attacchi critici, eccetara).

Riflessi – Definisce quanto prontamente un personaggio è in grado di reagire a una minaccia (l'esplosione di una mina, un attacco improvviso, eccetera).

Volontà – Definisce la resistenza del personaggio alle aggressioni psicofisiche e dalla Forza (poteri particolari, stordimenti, eccetera).

ABILITÀ

■ **Consapevolezza**
Caratteristica relativa: Saggezza
Parmetta ai personaggi di vedere oggetti, mine o nemici nascosti da Furtività. Se il tiro contro un'abilità di Furtività di un nemico o la Classe Difficoltà (CD) di una mina riesce, l'avversario, l'ordigno o l'oggetto vangono effettivamente notati e diventano visibili su schermo. Quest'abilità è sempre attiva, ma viana usata con maggiore cura muovendosi lentamente: un personaggio che corre ha una penalità di -5.

■ **Informatica**
Caratteristica relativa: Intelligenza
L'abilità permette a un personaggio di modificare i programmi di un computer grazie a scheda apposita chiamate Spine Informatiche. Compiti più complicati richiedono un numero maggiore di Spine. Un livello alavato in questa abilità riduce il numero di Spina necessarie per un detarminato compito (una Spina per ogni quattro livelli – compresi i bonus vari) fino a un minimo di una per ogni compito.

■ **Demolizione**
Caratteristica relativa: Intelligenza
Questa abilità si può

TRUCCHI

↪ usare per armare, disarmare o recuperare le mine. Le mine hanno una CD che va da quelle minori (10 per essere armate) e quelle devastanti (30). Tentare di disarmare una mina aggiunge +5 alle difficoltà, cercare di recuperarle aggiunge +10. Tale abilità non può essere usata senza addestramento, cioè senza aver speso almeno i punti necessari a un livello.

■ Persuasione
Caratteristica relativa: Carisma
Solo il personaggio principale è in grado di selezionare questa ebilità nel corso del gioco. Secondo le situazioni, un certo livello in questa ebilità attiverà delle opzioni di dialogo supplementari, grazie a cui sarà consentito ottenere ulteriori informazioni (altrimenti inaccessibili), su un determinato argomento.

■ Riparazione
Caratteristica relativa: Intelligenza
L'abilità di Riparazione consente a un personaggio di sistemare congegni meccanici non funzionanti (come i droidi) attraverso l'uso di un certo numero di parti e disposizione. Più la riparazione sarà difficoltosa, più parti saranno necessarie per portarla a termine. Un alto punteggio in questa abilità riduce il numero di parti necessarie per una determinata riparazione di 1 per ogni 4 punti (compresi eventuali bonus), fino a un minimo di una parte. L'ebilità aumenta anche il numero di punti di Vitalità recuperati da un droide quando usa su se stesso kit di riparazione, kit di riparazione avanzati o kit di costruzione.

■ Sistemi di Sicurezza
Caratteristica relativa: Intelligenza ↪

DORMITORI

Gallerie Minerarie (pag. 135)

Comincerete al punto **(1)**. Al **(2)** potrete vestirvi e parlare con Atton. Riparate il droide al **(3)** e combattete i droidi al **(4)**. Correte tramite l'area surriscaldata al **(5)** e andate verso **(6)**, alla console, per aprire il contenitore e abbassare i campi di forza (abbattete i droidi che escono dalle nicchie). Al **(7)** prendete prima l'uscita verso sud-ovest aprendo la porta con la torcia al plasma. Continuate verso **(8)** e, dopo aver esplorato l'area, tornate qui e proseguite verso **(9)**, al Deposito di Carburante.

Esterno dell'asteroide (pag. 135)

Comincerete al punto **(1)** e, raggiunto il **(2)**, osserverete una scena d'intermezzo in cui arriverà l'Harbinger e parlerete con Atton. Uscite al punto **(3)** per andare ai Dormitori.

Dormitori

Arrivati al punto **(1)**, aprite la porta con la torcia al plasma al **(2)** e usate il banco da lavoro. Al punto **(3)**, distruggete due torrette e altre due dalla parte opposta, prima del **(5)**. Usate la console al **(4)** e proseguite verso il **(5)**, dove troverete droidi da togliere di mezzo e un datapad con informazioni su una cassa di armi al **(7)**. Recatevi verso il dormitorio est, alla console al **(6)**: qui sarete in grado di spegnere il sistema di ventilazione. Usate la console al punto **(8)** e ricostruite la parola d'accesso (il codice corretto è **7, 5, 13, 17, 3**). Andate alla console al **(9)** e inserite il codice, in modo da tornare al Livello Amministrativo attraverso il punto **(10)**.

PONTE DI COMANDO

ALLOGGI DELL'EQUIPAGGIO

HARBINGER

Ponte di Comando

Scaricate i dati sugli asteroidi al punto **(2)**. Ci sono diversi Sith con dispositivi di dissimulazione che vi attaccheranno: potete controllare i punti degli attacchi sulle mappe (le **A** rosse). Comincerete al punto **(1)**. Nel **(3)** troverete dei gusci di salvataggio non funzionanti. Proseguendo al **(4)** sarete in grado di usare la console per vedere i diari della ciurma. Al punto **(5)** entrerete negli Alloggi dell'Equipaggio.

Alloggi dell'Equipaggio

Comincerete al punto **(1)**. Al **(2)** arriverete alla vostra cabina: entrate e raccogliete gli oggetti. Al punto **(3)** si trovano una console e un serbatoio con cui riuscirete a curare i membri del gruppo. Al **(4)** potrete riparare il droide medico. Nel magazzino di droidi al **(5)**, recupererete informazioni sul droide assassino. Il punto **(6)** conduce alla Sala Motori.

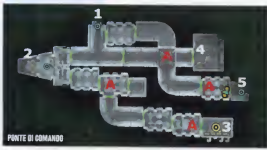
Sala Motori

Partirete dal punto **(1)**. Al **(2)** vedrete comparire Darth Sion: Kreia rimarrà indietro per combatterlo. Al **(3)** c'è un banco da lavoro, mentre al **(4)** troverete una console con cui aprire le porte di manutenzione dei motori. Un'altra console è al **(5)**: usatela per attivare la procedura di manutenzione e schiudere la porta del Deposito di Carburante. Uscirete dal **(6)**, dopo aver visto un'altra scena d'intermezzo.

SALA MOTORI

LA EBON HAWK

LA EBON HAWK

Dopo aver lasciato il pianeta, sarete liberi di usare la nave viaggiando per la galassia. Se il vostro allineamento morale è abbastanza deciso, Visas Marr si unirà al gruppo sulla Ebon Hawk. T3-M4 è in grado di creare spine informatiche, Mira delle granate, Mandalore degli stimolanti chimici, GO-TO delle spine di sicurezza e lo "studioso" (che incontrerete su Dantooine) dei medpac. Il punto **(1)** è l'uscita/entrata del vascello. Al **(2)** troverete Atton e la mappa della galassia. La console al **(3)** mostra le visuali delle telecamere sulla nave. Durante l'attacco della Red Eclipse dovrete trovare Cahhmakt, il leader, che sarà in questa stanza: sarete liberi di abbatterlo o convincerlo a lasciare la battaglia. Al punto **(4)** troverete Mira (dopo Nar Shaddaa) e l'HK-47 (finché non sarà riparato). Al **(5)** ci sono Mandalore (dopo Onderon) e GO-TO (dopo Nar Shaddaa), mentre al **(6)** ci sarà lo "studioso" (se il vostro personaggio è una donna). Al **(7)** c'è Kreia e al punto **(8)** la Servitrice (se il vostro personaggio è un uomo). La Sala Motori è al **(9)**, dove troverete T3-M4: a volte, però, sarà al punto **(3)**. Al **(10)** ci sono un banco da lavoro, nonché Bao-

Dur e HK-47 (se siete riusciti a ripararlo). Al punto **(11)**, infine, troverete Visas.

TELOS – STAZIONE ORBITANTE

Modulo Residenziale 082 Est

Dopo una breve introduzione, comincerete al punto **(1)**. La console di comunicazione suonerà due volte: la prima sarà Mozo, un Ithoriano (Lato Chiaro), mentre la seconda volta sarà la Czerka (Lato Oscuro). Andate a parlare con Jana Lorso alla Czerka e con Chodo Habat nel complesso Ithoriano. Recuperate il vostro equipaggiamento nel Modulo Ricreativo 081. Sarete liberi di usare la console al punto **(2)** per scaricare la mappa dell'area e spostarvi tramite i vari livelli, usando altri terminali simili. Il punto **(3)** è l'uscita verso il MR081, il **(4)** conduce agli uffici della Czerka, il **(5)** agli uffici dello Scambio Bumani e il **(6)** al MR082W. L'abitante dell'appartamento al punto **(7)**, Harra, vi parlerà della sua ragazza: dovrete conversare con Doton Heat nel Locale. Al punto **(8)**, se prenderete gli oggetti nel contenitore, verrete sorpresi dal proprietario (potrete parlare o combattere). Il **(9)** è l'appartamento di Opo Chano. Se avete seguito il Lato Chiaro dovrete parlargli per recuperare le credenziali per 8-4D4, in modo da entrare negli uffici della Czerka e riprogrammarlo. Altrimenti, sarete in missione per Luxa e ucciderete Opo, in modo da combinare un incontro con Slusk.
Entrerete al **(10)** solo seguendo il Lato Oscuro (LO, d'ora in poi), tramite una missione di Luxa. Dirigetevi nella struttura medica e ascoltate i messaggi, quindi venite qui da soli (dovrete rimuovere gli altri personaggi dalla compagnia), entrate e uccidete tre sgherri. Al punto **(11)** si nasconde Batono e lo scoprirete da Chodo Habat. Se seguite il Lato Chiaro (LC, d'ora in poi) potrete scortarlo da Grenn, dopo aver abbattuto alcuni mercenari, altrimenti dovrete riferire a Jana Lorso, quindi entrare nella stanza e parlare oppure ucciderlo. Nel primo caso, appena fuori dall'appartamento, vedrete dei mercenari: consegnatelo a loro.

Modulo Ricreativo 081

Il punto **(1)** conduce al MR082E, il punto **(5)** e il **(7)** al Locale, mentre il punto **(8)** porta al Modulo d'Attracco. Al **(2)** troverete Dendis e al **(3)** suo fratello Samhan Dobo, un contrabbandiere che potrà darvi informazioni sul blaster dopo aver scortato il droide alla Czerka o agli Ithoriani. Se seguite il LC, sarete liberi di far finta di entrare in affari con lui, quindi andare da Grenn e dirgli tutto. Se parteggiate per il LO potrete aiutarlo nei suoi affari. Dovrete recuperare alcuni oggetti (un campione della pianta Bachani nel Vivarium degli Ithoriani, un prototipo di scudo dalla baia 2 nel Modulo d'Attracco e delle attrezzature dalla struttura medica nel MR082W). L'ultima missione consisterà nel scortarlo a un incontro.
La prima volta che passerete dal **(4)** noterete due mercenari che infastidiscono un Sullustano: aiutate il malcapitato (LC) o uccidetelo (LO). Potrete scaricare una mappa dell'area al **(6)**. Parlate con il droide della TSF al **(9)** per scoprire cosa è successo alla Ebon Hawk e recuperare l'equipaggiamento, che si trova al **(10)**. Parlate anche con Grenn al punto **(11)**, il quale vi affiderà cinque missioni: tre taglie da recuperare, l'incarico sul contrabbando di armi e la necessità di trovare una nuova fonte di carburante. La prima taglia è Batu Rem: andate nel Modulo d'Attracco e parlate con il Duros, pagate 25 crediti e scoprirete dove si trova. Quindi toccherà a Batono: recatevi nuovamente nel Modulo d'Attracco e parlate con l'ufficiale della Czerka, che vi indirizzerà verso Jana Lorso. Quest'ultima vi manderà da Chodo Habat. Chodo vi darà la chiave dell'appartamento di Batono. La terza taglia riguarda alcuni criminali fuggiti dalla stazione: li troverete a parlare con Jana Lorso. Non importa cosa farete, i due criminali scapperanno nella Zona di Ripristino. Sarete liberi di tornare da Grenn per dire la verità (LC) o mentire (LO). La missione sul carburante si risolverà solo parlando con Vogga the Hutt su Nar Shaddaa.

Modulo d'Attracco

Il punto **(1)** porta al MR081. Parlate con l'Ithoriano al **(2)** per entrare nell'Hangar 2. Al punto **(3)** c'è una console. Al **(4)** troverete il Duros mentre al **(5)** c'è l'ufficiale della Czerka. La console al **(6)** vi consente di entrare nell'hangar 2. Al **(7)** incontrerete il droide Ithoriano. Dopo verrete interrotti da cinque banditi, uno dei quali avrà un blaster modificato. In seguito allo scontro, portate il droide alla Czerka (LO) o agli Ithoriani (LC). Al punto **(8)** scoprirete il prototipo di scudo richiesto da Samhan Dobo. Se avete seguito il LC, potrete prendere uno shuttle al punto **(9)**, altrimenti dovrete andare al punto **(10)**. Al punto **(11)** si troverà la Ebon Hawk, quando tornerete sulla stazione dopo aver ritrovato la nave.

Uffici della Czerka

Entrerete al punto **(1)** e parlerete con 8-4D4 al **(2)**. Se seguite il LC, dopo aver preso le credenziali da Opo Chano, dite al droide di seguirvi da Chodo Habat, che lo riprogrammerà. Una volta ucciso Slusk per Jana Lorso scoprirete che dei mercenari hanno attaccato la Czerka. Dovrete combatterli ai punti **(5)**, **(6)** e **(7)**. Al **(3)** troverete Jana Lorso. Seguendo il LO,

TRUCCHI

L'abilità viene usata per oltrepassare difese elettroniche o modificare sistemi di sicurezza attraverso macchinari o terminali di computer. Quando un personaggio spende dei punti per avere dei livelli in questa abilità, essa appare come opzione su porte o contenitori chiusi. L'uso di Spina di Sicurezza aumenta le possibilità di aprire una porta o un contenitore. L'abilità non si può usare senza almeno un livello.

■ Furtività
Caratteristica relativa: Destrezza
L'uso di questa abilità consente di attivare sistemi elettronici per il camuffamento e l'invisibilità, quindi di entrare in "modalità furtiva". Quando qualcuno si trova in questa modalità, gli altri personaggi presenti devono compiere un tiro di Consapevolezza contro l'abilità Furtività della persona nascosta, che agisce come CD per il tiro. Se il tiro riesce, il personaggio viene scoperto, altrimenti rimane invisibile. Un soggetto in modalità furtiva è in grado di recuperare, armare o disarmare mine. I personaggi non entreranno automaticamente in modalità combattimento mentre saranno in quella furtiva, ed entrare in modalità combattimento farà uscire dalla modalità furtiva. Non si può usare questa abilità senza un kit di camuffamento, e i kit più avanzati forniscono dei bonus per non essere scoperti. Non è consentito impiegare la Furtività senza aver speso i punti necessari almeno a un livello.

■ Cura Ferite
Caratteristica relativa: Saggezza
Aumenta i punti ferita curati usando un medpac, consente l'accesso ad alcuni dialoghi opzionali (come molte altre abilità, quando abbiamo un punteggio alto) e migliora le chance di ottenere parti chimiche distruggendo oggetti nei banchi da lavoro medici.

ALTRE MECCANICHE DI GIOCO

Classe di Difficoltà
Questo numero rappresenta il risultato

TRUCCHI

necessario a compiere un determinato compito. Un'azione con CD 10 basata su una caratteristica o su un'abilità specifica, prevede che con un tiro casuale si raggiunga un punteggio di 10 o più. I compiti più difficili hanno, ovviamente, una CD più elevata delle azioni più semplici.

Punti Esperienza
I punti guadagnati da ogni azione nel gioco, che permettono al personaggi di aumentare di livello e di accedere a nuovi talenti, abilità o caratteristiche particolari, incrementi delle caratteristiche di base, del tiri salvezza, eccetera. Ogni livello prevede un certo ammontare di Punti Esperienza.

Punti Lato Chiaro
Qualsiasi azione che spinge il personaggio verso il Lato Chiaro della Forza fa guadagnare un certo ammontare di PLC.

Punti Lato Oscuro
Qualsiasi azione che spinge il personaggio verso il Lato Oscuro della Forza fa guadagnare un certo ammontare di PLO.

Influenza
Le nostre azioni e determinate risposte nel dialoghi con i personaggi fanno guadagnare o perdere punti di INF rispetto ai nostri interlocutori. Questo ha due effetti primari: conduce gli alleati più vicini al nostro allineamento morale (Lato Chiaro o Lato Oscuro) e fa sì che essi rivelino maggiori informazioni riguardo se stessi e ciò che sanno.

Difesa
Un numero che rappresenta quanto un determinato personaggio sia difficile da colpire. Di base, la DIF è 10 più i bonus relativi al livello, alla Destrezza e a eventuali armature o altri oggetti speciali. Se un avversario ottiene, con un tiro per colpire, un risultato superiore al nostro punteggio di DIF, veniamo colpiti e subiamo eventuali danni.

Massimo Bonus di Difesa
Il massimo bonus alla DIF fornito dalla DES permesso da una determinata armatura. Se un'armatura ha un MBD di +3 significa che la nostra DES potrà al massimo aumentare la

potrete fare alcuni lavori per lei. Il primo consisterà nel rubare il droide Ithoriano e portarlo qui. Il secondo riguarda la taglia sui mercenari fuggiti: dovrete mentire a Grenn. Infine, Jana vi chiederà di uccidere Slusk dello Scambio: andate a parlare con Luxa nel Locale e fate un altro paio di avventure per lei. Tornate qui come B-4D4 riprogrammato e mentite a Jana per accedere al computer al **(4)**. Dopo aver ucciso Slusk, riuscirete a ottenere un passaggio per il pianeta con uno shuttle al punto **(10)** del Modulo d'Attracco.
Al **(4)** troverete il computer principale. Nei panni di 8-4D4, parlate con T1-N1 per convincerlo a lasciarvi scaricare i dati, quindi uscite e tornate da Chodo.

Modulo Residenziale 082 Ovest

Arriverete al punto **(1)** dal MR082E. Al **(2)** troverete una console informativa. Al **(3)** c'è un Ithoriano che vi indirizzerà verso Chodo Habat, al punto **(4)**. Questi vi affiderà alcune missioni, la prima delle quali consiste nel recuperare il droide nella baia 2 nel Modulo d'Attracco. La seconda missione verterà sul cercare di convincere Slusk dello Scambio a lasciare in pace gli Ithoriani. Fatto ciò, Chodo vi darà una batteria energetica per la spada laser (la otterrete anche terminando le missioni della Czerka). L'ultima missione riguarda il droide B-4D4, per entrare negli uffici della Czerka e accedere al computer. Dovrete parlare con Corrun Falt nel Locale, quindi ottenere le credenziali e riprogrammare il droide. Se seguite questa

serie di missioni, otterrete un bonus di +5 permanente ai punti di Forza massimi del personaggio, nonché un trasporto per la superficie del pianeta al punto **(9)** del Modulo d'Attracco. Non appena usciti dal complesso Ithoriano, però, ci sarà un attacco di mercenari.
Verrete contattati da Mozo, intrappolato nel Vivarium: andate a salvarlo e prendete la chiave dell'ufficio di Chodo. Ci sono quattro scontri con mercenari, uno dopo il punto **(3)**, uno nella sala principale, uno al **(5)** e uno al **(4)**, dopo aver ottenuto la chiave. Al **(5)** c'è il Vivarium e la pianta di Bachani richiesta da Samhan Dobo, al **(6)** un laboratorio, al **(7)** una console e al punto **(8)** un'altra console e un contenitore. Se state seguendo le missioni di Samhan Dobo, il contenitore avrà all'interno le attrezzature mediche.

Locale

Il punto **(1)** conduce al MR081. Potrete parlare con l'addetto alle corse degli sgusci al **(2)** o con Mebla Dule, giocatore di Pazaak, al **(3)**.
Al **(4)** incontrerete Benok, mentre al **(5)** c'è Luxa.
Se parlate per conto degli Ithoriani, Luxa vi chiederà di far fuori Slusk e dovrete accettare. Andate all'entrata dello Scambio, nel MR082E, e dite alla guardia che vi manda Luxa. Se arrivate per conto

SCAMBIO BUMANI

della Czerka, prima che vi venga concesso un incontro dovrete compiere un paio di missioni. La prima consisterà nel prendere delle merci nella struttura medica nel MR082W al **(7)**. Rispondete alla console di comunicazione, una volta giunti là, e verrete diretti al MR082E al **(10)**.
In seguito, Luxa vi chiederà di riscuotere il debito di Opo Chano nel MR082E al **(9)**. A questo punto, vi chiederà di uccidere Slusk.
Al **(6)** incontrerete Doton Het. Dopo aver parlato con Harra nel MR082E riguardo a Ramana, potrete arrivare qui e negoziare il suo rilascio. Li vicino, al **(7)**, sarete in grado di parlare con Corrun Falt e di convincerlo a darvi informazioni su Opo Chano, in modo da ottenere le credenziali per 8-4D4.

Scambio Bumani

Arriverete al punto **(1)** dal MR082E. Sarete liberi di mentire alla segretaria al **(2)** o di persuaderla, ma se fallite lei avvertirà le guardie Gamorreane al **(3)**. Al **(4)** troverete un Ithoriano prigioniero che potrete liberare usando la console al punto **(8)**. Al **(5)** incontrerete Benok e dovrete lottare contro di lui e i suoi mercenari. Al **(6)** c'è il capo dei Gamorreani, che non vi attaccherà ma aprirà le porte dell'ufficio di Slusk facendo strada a due droidi. Dopo averli distrutti, entrerete nell'ufficio di Slusk e arriverete al **(7)**. Se seguite il LC, dite a Luxa che vi rifiutate di uccidere Slusk: dovrete combattere contro di lei e i suoi uomini. Se seguite il LO, potrete minacciare Luxa dicendo che ucciderete sia lei, sia Slusk.

TELOS – SUPERFICIE DEL PIANETA

Zona di Ripristino

Lo shuttle si schianterà al punto **(1)**. Qui incontrerete Bao-Dur. Insieme a lui, continuate al **(2)** per uccidere alcuni Cannok. Al **(3)** e al **(7)** troverete due casse dei mercenari, con alcuni oggetti interessanti. Abbattete i mercenari al **(4)**.

Lo scontro al punto **(5)** è più arduo per via del campo minato. Se Bao-Dur ha una cintura per la Furtività può entrare in questa modalità, disattivare le mine e attaccare i nemici. La zona **(6)** è un grande accampamento di mercenari che sarete liberi di affrontare o evitare camminando lungo il perimetro dell'area. Al punto **(8)** troverete alcuni contenitori, mentre al **(9)** ci sono mine e torrette laser. La cosa migliore è andare in modalità Furtività con Bao-Dur e disattivare le mine. Il **(10)** è l'uscita che conduce al Sito della Czerka.

Sito della Czerka

Comparirete al punto **(1)** e vedrete molte mine prima di arrivare al punto **(2)**. Anche qui, la cosa più semplice è usare Bao-Dur da solo. Il **(3)** segna l'inizio di una serie di cruenti scontri con mercenari della Czerka. Concentratevi su un singolo mercenario per volta. Dopo questo scontro, vi aspetta un'altra battaglia al **(4)**, sulla piattaforma dove sono state piazzate delle torrette laser. In seguito allo scontro, andate alle console, quindi all'uscita al punto **(5)**, che conduce alla Base Sotterranea.

Base Sotterranea

Arriverete al punto **(1)**. Al **(2)** potrete usare la console per disattivare le torrette o distruggerle. Bao-Dur rivelerà che il suo braccio è in grado di distruggere i campi di forza. Cercate di evitare i gas soffiati dalle grate fino a raggiungere la console al **(6)**, che vi consentirà di spegnere le ventole. Al **(3)** dovrete togliere di mezzo i droidi, quindi andate al **(4)** dove troverete un banco da lavoro e un laboratorio. Al **(5)** ci sarà uno shuttle, ma avrete bisogno dei codici di lancio e di aprire la porta dell'hangar. Dovrete attivare il reattore al **(10)** e tornando in questo punto, dopo averlo fatto, troverete un gigantesco droide carro armato.

Al **(7)** sarà presente un membro della Czerka Twi'lek: potrete scortarlo all'uscita (LC) o ucciderlo (LO). Al punto **(8)** c'è una stanza di ricarica per droidi: usate la console per sovraccaricare le prese e far saltare i robot. Al **(9)**, invece, c'è un droide HK danneggiato: potrete ripararlo, ma si autodistruggerà dopo pochi passi. Una volta attivato il reattore, le torrette al punto **(11)** diventeranno operative. L'attivazione del reattore aprirà anche la porta che conduce al **(12)**: cercate il contenitore con i codici di lancio, quindi andate al **(13)** e aprite le porte dell'hangar.

Altipiano Polare

Arriverete al punto **(1)** dopo essere stati abbattuti da un droide. Troverete tre droidi assassini HK-50 al punto **(2)**, e Bao-Dur rimarrà incosciente. Usate delle granate sui droidi, finché siete a distanza, quindi correte verso di loro e concentrate gli attacchi su un nemico per volta. Dopo aver vinto lo scontro, scoprirete il Centro di Controllo, uno dei pezzi che vi servono per riparare il droide sulla Ebon Hawk. Dirigetevi al **(3)**, l'entrata all'Accademia Segreta.

Accademia Segreta

Arriverete al punto **(1)** e parlerete con Atris, quindi con una delle Servitrici. Andate verso il **(2)** per recuperare T3-M4 e usare un laboratorio e un banco da lavoro. Al **(3)** potrete guadagnare punti influenza su Bao-Dur. Aprite le celle di energia e fate uscire i vostri compagni, quindi continuate verso il **(4)**, la stanza di addestramento. Cercate oggetti nelle stanze e combattete con le Servitrici per accumulare punti esperienza. Il **(5)** conduce all'uscita e alla Ebon Hawk. Dal momento in cui partirete dal pianeta, la parte più guidata del gioco terminerà e avrete modo di scegliere la vostra prossima destinazione (noi consigliamo di cominciare da Onderon). Il punto **(6)** è la Sala Riunioni e l'accesso alla Sala di Meditazione di Atris, che non vi sarà concesso di vedere durante la vostra prima visita all'Accademia Segreta. Tornandoci in seguito, verso la fine delle vostre peripezie, dovrete combattere Atris nella Sala Riunioni, quindi cercare di salvarla (se seguite il LC) oppure finirla (LO). Dopo questa battaglia tornerete su Telos nel Modulo Residenziale 082 Ovest e dovrete parlare con il Tenente Grenn riguardo l'attacco Sith alla stazione.

GIOCHI COMPUTER

IL PROSSIMO MESE

La guida a *Star Wars – Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* prosegue sul prossimo numero di GMC. Non lasciatevela sfuggire!

TRUCCHI

nostra DIF di +3, anche se abbiamo un bonus di +4 o di +5. Il bonus della DES, comunque, viene usato appieno per quanto riguarda i tiri per colpire con armi da lancio o da fuoco e per i tiri salvezza sui Riflessi.

Colpo Critico
Nel sistema D20, ogni tiro viene compiuto con un "ideale" dado a venti facce. Ogni strumento d'offesa prevede un raggio di critico (normalmente 20, ma per alcune armi, come le spade laser, può essere 19-20). Ciò significa che con un risultato di 20 naturale (o di 19 o 20 naturale con una spada laser) non solo si colpisce l'avversario, ma si infligge un danno critico. Normalmente, ciò significa procurare il doppio danno, ma gli effetti e le probabilità di un danno critico vengono ampiamente modificati da oggetti speciali (come alcuni cristalli per spade laser).

Bonus all'Attacco di Base
Tutte le classi di personaggi presenti nel gioco hanno lo stesso BAB, che aumenta di un punto per livello a partire dal primo livello. Quindi: primo livello: +1, secondo livello: +2, eccetera.

Bonus alle caratteristiche
Tutti i personaggi nel gioco hanno un punto da spendere in una qualsiasi delle caratteristiche di base (Forza, Saggezza, eccetera) ogni quattro livelli, a partire dal quarto (quarto, ottavo, dodicesimo, sedicesimo, e via di questo passo).

RECENSITO!

SCAR

SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Milestone torna con un gioco di guida targato Alfa Romeo!

RECENSITO!

CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT

I Marine di Take 2 all'assalto degli sparatutto 3D tattici!

INCREDIBILE!

LEGO STAR WARS

I mattoncini del famoso gioco di costruzioni animano uno dei migliori titoli ispirati a "Guerre Stellari"!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET, UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI GIUGNO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - IN EDICOLA DA MARTEDÌ 17 MAGGIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di cinema, videogiochi e nuovi media. Coordinatore del Corso di Specializzazione in Videogame Design presso l'Istituto Europeo di Design (Milano), è il curatore della collana Ludologica (**www.ludologica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Il suo ultimo libro, scritto a quattro mani con Mary Flanagan, si intitola "The Sims. Similitudini, Simboli & Simulacri" (Edizioni Unicopli, novembre 2003). Sta preparando altri due volumi, "SimCity. Mappando le città virtuali" e "Civilization. Il neo-imperialismo videoludico", che saranno presto pubblicati. Insegna cinema e cultura del videogame presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione (IULM) di Milano. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con "Giochi per il Mio Computer". Per contattarlo: **matteo.bittanti@futureitaly.it.**

RITRATTO DI UN GAME DESIGNER COME ARTISTA

"Arrrgh! Spore! No! No! Spore. Spore letali!"
(Yevgeny Nourish da "eXistenZ", David Cronenberg, 1999)

NEL geniale e profetico "eXistenZ" (1999), il regista David Cronenberg descrive un futuro non troppo lontano, in cui i game designer sono venerati come rockstar. Il film si apre con la presentazione dell'ultimo videogioco della sviluppatrice Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) di fronte a una platea di fan adoranti.

Il futuro immaginato da Cronenberg è il nostro presente o, quantomeno, il presente delle diecimila persone che hanno partecipato all'ultima edizione della Game Developers Conference di San Francisco. Uno dei momenti più esaltanti di questa straordinaria manifestazione è stata la conferenza di Will Wright, che celava nientemeno che la prima esibizione pubblica del nuovo gioco dell'autore di *SimCity* e *The Sims*. Si chiama *Spore* ed è la cosa più incredibile che abbia visto negli ultimi cinque anni.

In una stipata sala del Moscone Center, Wright ha spiegato che il game design si trova di fronte a un bivio: procedere lungo la strada (senza uscita) delle mega-produzioni milionarie – sul modello di *The Sims 2*, che ha richiesto un team di 200 professionisti, budget stratosferici e tempi di produzione lunghissimi – oppure tornare alle origini, quando bastavano alcune idee brillanti e una squadra di poche persone per dar vita a dei veri capolavori. "L'obiettivo di un game designer è inventare esperienze di gioco avvincenti" – ha detto Wright – "per queste non serve necessariamente un budget da colossal cinematografico". Ispirandosi ai creatori di demo europei che, negli Anni '80 e '90 sono stati capaci di produrre presentazioni sorprendentemente sofisticate con pochi KB a disposizione, il fondatore di Maxis Studios ha messo insieme un team di programmatori "della vecchia scuola", per sviluppare il suo nuovo *Spore*.

Di cosa si tratta? Banalizzando, *Spore* è "la madre di tutte le simulazioni". Il titolo unisce lo stile di alcune pietre miliari del divertimento elettronico, con l'ambizione di porsi quale sintesi del "meglio dei migliori giochi di sempre", da *Poc-Man* a *SimCity*, da *Civilizotion* a *Commond & Conquer*, da *Populous* a *Zoo Tycoon*. Questa descrizione non rende giustizia all'ambizioso progetto, ma lo spazio a disposizione non consente di fare di meglio. Poco male, perché sentirete parlare molto di *Spore* nei prossimi mesi (anni?).

Qual è l'obiettivo del gioco? Creare un mondo, anzi una galassia. Si parte dal brodo primordiale, per arrivare al terraforming di "startrekkiana" memoria. Mentre Wright presentava il frutto del suo lavoro sui maxi-schermi, mi veniva in mente uno dei migliori video di Fat Boy Slim, "Right Here, Right Now" diretto dal duo inglese Hammer & Tongs, che in due minuti racconta due milioni di anni di evoluzione. L'aspetto più interessante di *Spore* è la struttura "emergente" dell'interazione. In altre parole, la natura del gioco si modifica significativamente in base alle singole scelte dell'utente. Non c'è nulla di predefinito e predeterminato: il mondo che costruirete sarà peculiare, personale, unico. Come *The Sims* e *SimCity*, *Spore* è pensato per una fruizione in single player, ma, come nel caso dei giochi citati, gli utenti saranno liberi di condividere in Rete oggetti, scenari, personaggi e informazioni. Si è di fronte, in altre parole, a un God Game *moderatamente* (e non *mossivamente*) multiplayer.

Spore combina differenti modalità di gioco (dalla simulazione all'RTS) e stili grafici (2D e 3D). Soprattutto, si avvale di un'interfaccia sorprendentemente intuitiva. Più di un semplice editor, il menu principale è un gioco a sé stante. Come tutte le produzioni "Made in Wright" sarà interamente – o quasi – personalizzabile dagli utenti. L'occhialuto game designer ha dichiarato di essersi ispirato a decine di titoli, film e romanzi per creare *Spore*. Ha citato, in particolare, la narrativa fantascientifica degli Anni '40 e '50, oggi nuovamente in auge grazie a Steven Spielberg e al suo remake di "La Guerra dei Mondi".
Non mancheranno, inoltre, citazioni a film come "Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo" (1977) dello stesso Spielberg e a "2001: Odissea nello Spazio" di Stanley Kubrick (1968). Ma *Spore* è, in fondo, una sorta di "Jurassic Park" simulator: come il John Hammond dell'omonimo romanzo di Crichton, anche qui potrete manipolare il DNA (digitale) per dare vita a creature fantastiche, surrogati virtuali dei dinosauri. Le creature unicellulari si evolveranno gradualmente in esseri sempre più complessi, fino raggiungere lo stato di personaggi senzienti, capaci di agire in modo "intelligente". Gli esseri si muoveranno in modo realistico e convincente sullo schermo: le animazioni non saranno pre-renderizzate, ma calcolate in tempo reale dal processore grafico.

Il nuovo gioco di Will Wright, il "papà" di *SimCity* e *The Sims*, chiederà di dar vita a interi mondi.

Spore si colloca agli antipodi delle esperienze infarcite di scene d'intermezzo e dialoghi predefiniti, che oggi dominano gran parte della produzione ludica. Questa simulazione richiede un giocatore creativo, disposto a metterci del suo, anziché a consumare in modo passivo i contenuti creati da altri. È la sintesi del lavoro di Wright e, allo stesso tempo, è qualcosa di radicalmente innovativo: consente, infatti, di plasmare personaggi, città, pianeti e galassie. *Spore* non spinge a interpretare il ruolo di Luke Skywalker o di Frodo Baggins, ma quello di George Lucas o J.R.R. Tolkien. Chiede, in altre parole, di creare mondi, non semplici storie.

La presentazione di Will Wright si è conclusa con un'ovazione. Cinque minuti di applausi, sguardi increduli ed estasiati. A essere sincero, devo ammettere di aver provato un'emozione simile solo ai concerti dei Chemical Brothers. Cronenberg aveva ragione: i game designer sono le nuove Rockstar. "Right Here, Right Now".

IL FILOSOFO RISPONDE

I temi proposti dal nostro Matteo Bittanti suscitano spesso reazioni tra i lettori. Il Filosofo risponde alle missive inviategli a pagina 12.